



# UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

## TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

Enseñanza de la historia a través de los videojuegos en  
Educación Primaria

Autor/es

MARÍA CASADO GARCÍA

Director/es

DIEGO TÉLLEZ ALARCIA

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2017-18



***Enseñanza de la historia a través de los videojuegos en Educación Primaria***, de  
MARÍA CASADO GARCÍA

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative  
Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los  
titulares del copyright.

© El autor, 2018

© Universidad de La Rioja, 2018

[publicaciones.unirioja.es](http://publicaciones.unirioja.es)

E-mail: [publicaciones@unirioja.es](mailto:publicaciones@unirioja.es)



# TRABAJO FIN DE GRADO

## Título

**Enseñanza de la historia a través de los videojuegos en Educación Primaria**

---

## Autora

María Casado García

---

## Tutor

Diego Téllez Alarcía

---

## Grado

Grado en Educación Primaria [206G]

---

**Facultad de Letras y de la Educación**

Año académico

2017/18



*Agradecer a mi tutor la dirección de este proyecto.  
Un agradecimiento especial a Jónathan, ¡gracias por todo!  
Y en especial a mi familia, que siempre ha estado a mi lado, gracias por estar siempre conmigo, saber que puedo contar con ella en todo momento, es mi mayor apoyo; sobre todo a mi madre que siempre me ha animado a seguir adelante y un agradecimiento muy especial para mi hermana que me ha ayudado y acompañado en todo momento.*

*“Enseñar no es transferir conocimientos, sino crear las posibilidades para su producción o su construcción. Quien enseña, aprende al enseñar y quien enseña, aprende a aprender” (Paulo Freire)*

*“El principal logro de la educación en las escuelas debe ser el de crear hombres y mujeres que sean capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente repetir lo que las generaciones anteriores lograron” (Jean Piaget)*



## RESUMEN

Vivimos en una época en la que se están imponiendo las tecnologías y cada día están más presentes en nuestras vidas. Es por ello, que también se deben introducir en el ámbito educativo, aceptando con ello todos los recursos que nos ofrecen.

Desde su creación, en el siglo XX y principios del XXI, los videojuegos han ido evolucionando y alcanzando un mayor nivel de detalle. En este trabajo, tratamos el tema del uso de los videojuegos, como una herramienta didáctica dentro de la Educación Primaria, donde queremos incentivar la motivación de los alumnos y enseñarles que con los videojuegos también se puede aprender, y a la vez intentar acabar con los prejuicios que se tienen sobre ellos.

En este trabajo, se pretende enseñar la otra cara de los videojuegos, que es la educativa e interdisciplinar.

Para la realización de este trabajo, se han propuesto una serie de actividades para comprobar que efectivamente los alumnos pueden aprender mientras juegan.

Una de estas actividades consiste en una serie de preguntas mientras están jugando con diferentes videojuegos y otra, es un conjunto de preguntas que se realiza al finalizar la actividad, con el fin de comprobar si realmente los alumnos habían aprendido historia de los siglos XIX y XX. Además, se muestran diferentes gráficos, donde se realiza un análisis de los resultados.

Las conclusiones de este trabajo han sido positivas, demostrando que los videojuegos tienen un gran potencial como herramienta didáctica, son capaces de animar y motivar a los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Así pues, podemos considerar a los videojuegos como una herramienta para la docencia y una guía para las conductas y comportamientos.

**Palabras clave:** videojuegos educativos, Educación Primaria, ciencias sociales, historia, aprender y enseñar.





## **ABSTRACT**

We live in an era wherein technologies are widespread and every day they are more present in our lives. That is why, they must also be introduced in the educational field, accepting all the resources that they offer us.

Since its creation, in the 20th century and the beginning of the 21st century, video games have evolved and reached a great level of detail. In this work, we deal with the subject of using video games as a didactic tool within Primary Education, where we want to encourage students' motivation and teach them that with video games you can also learn and, at the same time, try to put an end to prejudices that they have on them.

In this work, it is intended to teach the other side of video games, which is educational and interdisciplinary.

For the realization of this work, a series of activities has been proposed to verify that students can effectively learn while playing.

One of these activities consists of a series of questions while they are playing with different videogames, and another is a set of questions that are asked at the end of the activity, in order to check if the students had really learned the history of the 19<sup>th</sup> and 20<sup>th</sup> centuries. In addition, we show different graphs, where an analysis of the results is performed.

The conclusions are positive, showing that videogames have great potential as a didactic tool, they are capable of encouraging and motivating students in the teaching-learning process. Thus, we can consider video games as a tool for teaching and a guide for behaviors.

**Keywords:** educational video games, primary education, social sciences, history, learn and teach.



# Índice

<b>1- INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>10</b>
<b>2- OBJETIVOS.....</b>	<b>12</b>
<b>3- MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>14</b>
<i>a) Introducción terminológica del videojuego.....</i>	<i>14</i>
<i>b) Utilización de los videojuegos en las aulas.....</i>	<i>22</i>
<b>4- DESARROLLO.....</b>	<b>26</b>
<i>a) Presentación del proyecto .....</i>	<i>26</i>
<i>b) Objetivos de la iniciativa.....</i>	<i>26</i>
<i>c) Población y recursos .....</i>	<i>26</i>
<i>d) Análisis del uso de videojuegos en el centro .....</i>	<i>27</i>
<i>e) Metodología.....</i>	<i>35</i>
<i>f) Organización de la actividad e incidencias .....</i>	<i>38</i>
<i>g) Evaluación.....</i>	<i>41</i>
<i>h) Resultados.....</i>	<i>44</i>
<i>i) Conclusiones de la experiencia .....</i>	<i>46</i>
<b>5- CONCLUSIÓN.....</b>	<b>48</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>50</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>52</b>



## 1- INTRODUCCIÓN

El objetivo de este trabajo es presentar los videojuegos como una buena herramienta para la educación, es decir, como un recurso educativo aplicado a las aulas de Educación Primaria. En este caso, nos centramos en el tercer nivel, específicamente en 6º de Primaria.

Al ver el título del trabajo, nos surgen varias dudas: ¿por qué es interesante este trabajo?, ¿qué problemas pretende resolver? y ¿qué puede aportar a la educación? Cuando hablamos de videojuegos, lo primero que se nos viene a la cabeza son las palabras “*diversión*”, “*pasar el rato*” y “*entretenimiento*”. Pero veremos, que los videojuegos pueden aportar mucho más.

Si nos paramos y contemplamos como ha pasado el tiempo, nos podemos dar cuenta que lo que más ha evolucionado y sigue progresando, son las tecnologías.

Si nos centramos en la educación, y nos hacemos la misma pregunta: ¿cómo ha cambiado la educación a lo largo del tiempo?, podemos apreciar que la educación no ha sufrido grandes cambios. Podemos disponer de diversas metodologías o recursos que hemos obtenido a lo largo del tiempo, pero la realidad es que muchas personas no han evolucionado y continúan con la metodología tradicional. Por otro lado, podemos decir que las Tic’s (Tecnologías de la información y la comunicación) cada día están más presentes en la vida de las personas, sobre todo en la de los niños.

Es por esto por lo que la introducción de los videojuegos en las aulas como medio educativo puede hacer que los alumnos utilicen en su tiempo libre los videojuegos con un doble fin: jugar y aprender cosas nuevas. De esta forma, mientras disfrutan del juego, aprenden directa o indirectamente sin tener que hacerlo.

Con este trabajo, se quiere demostrar que los videojuegos tienen más de un objetivo. Aunque parezca que su único fin es jugar y divertirse, no es así, se pretende probar que los videojuegos pueden emplearse como una herramienta didáctica donde los discentes pueden aprender muchísimas cosas mientras se divierten. En concreto, nos centraremos en la enseñanza de ciencias sociales, donde, por citar algunos ejemplos, los videojuegos nos servirán para ver la evolución desde el siglo XIX hasta la actualidad, se tocarán los hechos históricos (como la Primera y Segunda Guerra Mundial), personajes históricos (como Napoleón Bonaparte), o fechas significativas.

De entre la gran variedad de videojuegos que podemos encontrar hoy en día, existen varios con los que se pueden trabajar las ciencias sociales. Entre ellos destacamos: “*Call of Duty*”, con el que se puede desarrollar la Segunda Guerra

Mundial o la guerra fría; *“Assassins Creed”*, donde podemos practicar con los mapas; otro tipo de videojuegos como *“Forge of Empires”*, *“Age of empires”*, *“Civilization”*, *“Empire Earth”* o *“Europe universali”*, que pueden servir para estudiar la historia o ciencias sociales, de una forma más profunda, donde se hace referencia al paso del tiempo y de las civilizaciones, desde el pasado, hasta el presente, incluso, ver cómo serían las civilizaciones en el futuro.

Este trabajo se centra en estos últimos tipos de videojuegos (*“Forge of Empires”*, *“Age of empires”*, etc). No solo dirigiremos nuestra atención a jugar con el videojuego, sino que habrá que resolver diversos enigmas, que se les darán a los alumnos. Estas pruebas van a relacionar directamente la historia con los videojuegos. Además, también se les dará información adicional sobre el tema que se está trabajando.

El resto de esta memoria está organizada del siguiente modo. En la siguiente sección se indican de manera explícita los objetivos del trabajo. A continuación, se presenta el marco teórico donde se introduce la terminología necesaria y se analiza cómo se han utilizado los videojuegos en el aula. Seguidamente se presenta el estudio realizado y se termina con las conclusiones.

## **2- OBJETIVOS**

Los objetivos propuestos para este trabajo quedan divididos en dos grupos: los generales y los específicos.

### Objetivo general:

- Enseñar ciencias sociales, centrándose en la historia de los siglos XIX y XX, mediante una serie de videojuegos.

### Objetivos específicos:

- Crear adaptaciones de videojuegos o buscar videojuegos, para poder usarlos como una herramienta didáctica dentro de las aulas.
- Proponer una sugerencia, basada en los videojuegos, para poder trabajar las ciencias sociales, específicamente la historia de los siglos XIX y XX.
- Identificar las ventajas y las desventajas del uso de los videojuegos como herramienta didáctica.





### 3- MARCO TEÓRICO

En esta sección, hablaremos sobre la terminología de los videojuegos, sobre la utilización de los videojuegos en el aula como herramienta didáctica y la evaluación y clasificación de los videojuegos.

#### a) *Introducción terminológica del videojuego*

Antes de hablar y centrarnos en los videojuegos, primero hay que saber qué significa dicho término. La palabra videojuego es una palabra compuesta, formada por la palabra “*video*”, que según la RAE<sup>1</sup> es: “un sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética u otros medios electrónicos”; y de la palabra “*juego*”, que según la RAE es: “una acción y efecto de jugar por entretenimiento, o un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Muchos científicos y filósofos han definido el juego, por ejemplo Piaget, que basándose en definiciones de Caillois lo define como “una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia” (Unesco, 1980).

Otros autores como Huizinga (1968) detallan el juego como:

“Una acción libre ejecutada -como si- y sentida como si fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material, ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones para destacarse del mundo habitual.”

Por otro lado, Ricart (1988) define el juego, como: “todo problema de decisión donde hay más de un agente decisor y las decisiones de un jugador tienen efectos sobre el otro”.

El juego según algunos filósofos es muy importante para la vida de un niño. Así por ejemplo, Groos (1902), filósofo y psicólogo, afirma que el juego es biológico e intuitivo y prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto; es decir, lo que hace con una muñeca cuando sea un niño, lo hará con un bebé cuando sea mayor. Según Vigotsky (1924), el juego es una actividad social, por la que gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio juego.

<sup>1</sup> RAE: Real Academia Española.

Vigotsky (1924) establece que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; así pues, la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego, y que se pueden modificar las conductas y actitudes por este medio.

Cada una de las definiciones citadas anteriormente, a pesar de ser muy diferentes entre ellas, se complementan unas con otras y podemos obtener una única definición: el juego es aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por las personas con el objetivo de divertirse y disfrutar. Además de esto, en los últimos tiempos, los juegos han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva a los alumnos a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten.

Una vez introducida y definidas las dos partes del videojuego, empezamos a definir la palabra “*videojuego*”. Según la RAE, un videojuego puede ser “un juego electrónico que se visualiza en una pantalla”, o “un dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora”. Hemos de reconocer que hoy en día los videojuegos se pueden jugar en muchos más sitios o dispositivos. Así que surge la siguiente cuestión: ¿qué es realmente un videojuego?

Un videojuego es mucho más que un simple juego para pasar el rato, un videojuego permite aprender a personas de todas las edades. Además, es multidisciplinar, ya que, si nos paramos a investigar y analizar cada uno de los videojuegos desarrollados hasta el momento, podemos ver, como cada uno puede llegar a enseñar no una cosa, sino muchas y diferentes, así por ejemplo: enseñan a mejorar las habilidades, a establecer relaciones sociales, a trabajar con los diferentes idiomas, permiten trabajar las áreas de matemáticas, ciencias sociales y naturales o la narración de lengua.

Para mayor profundidad voy a citar un artículo de González Tardón (2014), donde podemos leer en el punto 1 las diferentes definiciones que aporta dicho autor sobre el término videojuego.

“Algo muy importante a tener en cuenta de los videojuegos es su clasificación, porque gracias a ella, es mucho más fácil y rápido buscar un videojuego. Hay varias maneras de clasificar los videojuegos, por un lado, según los géneros, por otro lado, según los soportes que utilizan, por el tipo de plataforma que utilizan y también para las diferentes edades a las que está destinado el videojuego”.

Basándonos en **la primera clasificación**, podemos encontrar distintas clasificaciones que hablan sobre los videojuegos, según el género o la temática.

- ✓ Según González Tardón (2014), podemos ver como diferencia los videojuegos en doce grandes grupos, según las distintas temáticas. En la tabla 1, se puede encontrar dicha clasificación.

<b>Temática:</b>
a) Habilidad.
b) Simulación.
c) Construcción
d) Deportivo.
e) Combate.
f) Plataformas.
g) Disparo-Lucha.
h) Aventura.
i) Rol.
j) Estrategia.
k) De mesa.
l) Rompecabezas y preguntas.

*Tabla 1: Clasificación de los videojuegos por temáticas, según González Tardón (2014).*

- ✓ Otra clasificación basada en los diversos géneros puede verse en (Wikipedia, 2018). Esta página, clasifica a los videojuegos en nueve grandes grupos. En la tabla 2, podemos ver las diferentes clasificaciones.

**Temática:**

- a) Acción.
- b) Disparos.
- c) Estrategia.
- d) Simulación.
- e) Deportes.
- f) Carreras.
- g) Aventuras.
- h) Rol.
- i) Otros géneros:
  - Musical.
  - Educación.
  - Agilidad mental.
  - Puzzles.

*Tabla 2: Clasificación de los videojuegos basados en temáticas, según Wikipedia (2018).*

Basándonos en estas referencias, vamos a sacar nuestra propia clasificación de los videojuegos, que quedan divididos en 9 categorías: de acción, de aventura, de carreras, de mesa, deportivos, de estrategia, de habilidad, de rol y de simulación. A continuación, pasamos a describir cada una de estas categorías y lo que pueden aportar:

- 1- Acción: estos videojuegos se caracterizan por el uso de la velocidad y por el tiempo de reacción para poder avanzar. Estos videojuegos mejoran la agudeza visual, aumentan la concentración e incluso potencian la memoria a corto plazo. Son uno de los grupos más amplios, que a su vez se subdivide en videojuegos de lucha y de disparos, entre otros. Además, este tipo de género, casi siempre, usa como tema principal la violencia, como por ejemplo la lucha con armas de fuego. Un ejemplo de esto sería: *“Rise of the Tomb Raider”*.
- 2- Aventuras: es un género que se caracteriza por la resolución de conflictos o rompecabezas, mediante la exploración y la investigación como tema principal. Suelen basarse en la adquisición de objetos y de información, a través del diálogo o la observación de las diferentes escenas, para utilizarlos en la resolución de los retos que plantea la historia. Estos videojuegos nos ayudan con la orientación espacial, con la planificación

y toma de decisiones. Este tipo de videojuegos suele partir de una historia donde trabajamos la narrativa. Al igual que la categoría anterior, también tiene subdivisiones, entre las que podemos destacar: de fantasía, de ciencia ficción, de comedia, de terror, etc. “*Assassin's Creed: Origins*”, sería un ejemplo.

- 3- Carreras: como el propio nombre indica, son videojuegos donde se realizan competiciones entre diferentes medios de transporte, o se transportan elementos o recorren distancias de un lado a otro, en el menor tiempo posible. Estos videojuegos nos permiten resolver situaciones lo antes posible y ganar. Los más habituales son las carreras de coches y de motos. Unos buenos ejemplos son los juegos: “*F1 2015* ó *2013*”, que están basados en las carreras de Fórmula 1.
- 4- De mesa: los videojuegos de mesa son los mismos que los juegos de mesa tradicionales, la diferencia está en que los juegos de mesa tradicionales, como el nombre indica, se realizan sobre un tablero o una superficie plana, mientras que los videojuegos de mesa, se juegan en un tablero digital. Estos videojuegos nos permiten centrarnos en una sola tarea y obviar los elementos circundantes, por lo que se mejora el enfoque y la concentración. Uno de los juegos de mesa más usados en plataformas digitales, como en el ordenador, es “*El solitario*”.
- 5- Deportivos: estos videojuegos, tienen como base principal la práctica de un deporte. Una característica muy importante de estos videojuegos es que mediante la creación de campos deportivos simulan un deporte, con sus jugadores y reglas, lo que permite que los jugadores aprendan las reglas de los videojuegos de forma divertida. Estos videojuegos, ayudan al desarrollo de la psicomotricidad y la capacidad de coordinación. Los más usados, suelen ser los relacionados con el fútbol, donde es posible controlar a la persona que posee el balón, así como a los jugadores más cercanos a él. Dentro de esta categoría, podemos encontrar una gran variedad, ya que hay videojuegos de casi todos los deportes, como béisbol, natación, baloncesto, rugby, pesca, skate, entre otros. Algunos ejemplos pueden ser: “*Tony Hawk's Proving Ground*” o “*FIFA 18*”.
- 6- Estrategia: este género se centra en la planificación y en el desarrollo de la agilidad mental. En estos videojuegos se premia la velocidad y el

ingenio en la resolución, lo que hace que se mejore la coordinación y la concentración. Muchos videojuegos, a pesar de estar en otras categorías, también poseen esta característica. Un buen ejemplo sería: “*Civilization*”.

- 7- Habilidad: éstos se centran en la destreza que adquieren los personajes a medida que obtienen experiencia, lo que permite al jugador mejorar e ir superándose en el videojuego, tanto a la hora de realizar las diferentes pruebas, como la velocidad a la hora de realizarlo y desplazarse. Estos videojuegos desafían nuestro intelecto y al superarlos crean una sensación de recompensa. Como ejemplo diríamos: “*Midnight Mysteries: Devil on the Mississippi*”.
- 8- Rol: estos videojuegos, también conocidos como videojuegos RPG<sup>2</sup>, se identifican bastante con los videojuegos de habilidad. La persona actúa en primera persona con el personaje del videojuego, el cual tiene que afrontar pruebas y tomar decisiones, para conseguir llegar a la meta. Estos videojuegos incrementan la creatividad, fortalecen las habilidades sociales, fortalecen el lenguaje y la capacidad de comunicación, además de fomentar el trabajo en equipo. La mayoría de estos juegos, son de mesa, con cartas y dados, donde un tablero con figuras en 3D, introduce a las personas en el juego. Un ejemplo es: “*World of Warcraft*”.
- 9- Simulación: a través de estos videojuegos se pretende recrear la realidad, aplicando sensaciones físicas como la velocidad, con el fin de mostrar una experiencia real al jugador; incluso se tienen las sensaciones, pero sin que ninguna persona sufra. Permite al jugador experimentar con objetos de su entorno que en la vida real no puede manipular. Los juegos de simulación están muy ligados a los de construcción, por lo que casi siempre suelen ir juntos, como puede ser el caso de “*Los Sims*”, que además de permitir vivir la vida del personaje, también da la opción de construir tus propias casas. Estos videojuegos mejoran las capacidades cognitivas, ya que estimulan nuestro cerebro y mejoran destrezas.

**La segunda clasificación** según González Tardón (2014), dependía del tipo de soporte usado por los videojuegos. Hoy en día existe una gran variedad de soportes: móviles, *tablets*, ordenadores y videoconsolas.

González Tardón (2014) habla de soportes exclusivos y soportes no exclusivos. Los soportes exclusivos son los que están formados por máquinas recreativas y videoconsolas; y los soportes no exclusivos son aquellos que están constituidos por los ordenadores, los teléfonos móviles y las *tablets*, entre otras.

Dentro del tipo de soporte, tenemos que destacar el software, puesto que es muy diferente en cada uno de los videojuegos. El software, según la RAE, es un “*Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora*”. El software, al igual que los videojuegos, también se subdivide en grupos, en este caso vamos a hablar de software libre, privativo, comercial y educativo.

Cuando hablamos de software libre, nos referimos a la libertad que da el autor al usuario para poder copiar, modificar y distribuir dicho software, de forma libre, es decir, que el autor prescinde de la patente, dejando a los usuarios total libertad para que modifiquen el software; como por ejemplo el sistema operativo GNU/ Linux o el navegador Mozilla Firefox.

Como contrapartida al software libre, está el software privativo, donde el autor pone limitaciones a la hora de modificarlo y distribuirlo, es decir, el autor no prescinde de su licencia, y por lo tanto los usuarios no pueden modificarlo; como por ejemplo el sistema operativo Windows o la suite ofimática Office.

El software libre, destaca por su crecimiento estos últimos años en los centros educativos, debido a que en los colegios prefieren dicho software, ya que pueden modificar el material y adaptarlo a las necesidades de cada uno de los alumnos, puesto que cada alumno es diferente y necesita una atención individualizada.

Por otro lado, tenemos el software comercial y educativo. El software comercial es aquel creado para ser comercializado, es decir, su fin es su venta para obtener un beneficio económico. Sirvan de ejemplo: Microsoft Office y Windows. También está la cuestión de que el software comercial va

a ser normalmente privativo, mientras que el educativo puede ser privativo o libre.

Aunque el objetivo del software educativo es educar y es el que mejor se adapta a las necesidades, como por ejemplo: GeoGebra y Etoys. El software comercial es el más vendido en los centros educativos, y tiene lógica, ya que al no estar especializados en la educación, permiten a los discentes conocer más cosas, mientras se divierten.

**La tercera clasificación** dependía de las plataformas que utilizan los videojuegos, y aquí podemos encontrar tres grandes grupos: el sistema Windows para PC y los sistemas Android y Apple para las *tablets*.

El sistema Windows es uno de los sistemas más utilizados hoy en día, ya que es raro ver un centro educativo sin ordenadores en sus aulas, además de los proyectos de innovación que poseen los centros, respecto a las Tic's.

Mientras que los sistemas Android y Apple son muy usados en *tablets*, pero no son los más usados en las aulas porque hay Pc's y no admiten sistemas operativos como Android o Macintosh. Aunque hay proyectos de innovación, que están introduciendo estos dispositivos, sobre todo las *tablets*, con los libros digitales.

**Y la última clasificación** es la basada en las edades, ya que cada videojuego está destinado para un tipo de personas, dependiendo de los objetivos de dicho videojuego y lo que pretende enseñar. Desde el año 2003, se emplea un sistema llamado PEGI<sup>3</sup>. Se trata de un sistema voluntario utilizado en 30 países europeos y únicamente obligatorio en 2 (Finlandia y Noruega), que sirve para calificar el contenido de los videojuegos. Este sistema de clasificación garantiza que el contenido del juego es el adecuado para el público al que está destinado.

PEGI consiste en dos niveles de información para guiar al consumidor.

En primer lugar, un logotipo representa la edad mínima recomendada (las categorías son 3, 7, 12, 16 y 18 años), ver figura 1:



*Figura 1: Clasificación por edad de los videojuegos.*

<sup>3</sup> PEGI: Pan European Game Information (en español: información paneuropea sobre videojuegos).



El segundo nivel es una serie de descriptores de contenido del juego que indican cuando sea necesario, la naturaleza del contenido. Hay 8 iconos (lenguaje malo, discriminación, drogas, miedo, sexo, violencia, apuestas y online), dependiendo del tipo de contenido. Ver siguiente figura:



*Figura 2: Clasificación por contenido de los videojuegos.*

*b) Utilización de los videojuegos en las aulas*

Para que un videojuego sea lúdico, hay que ponerle unas metas, unos objetivos a corto tiempo, una serie de actividades vinculadas al tema y al videojuego, pero sobre todo, la forma en la que el profesorado conduce la actividad.

Sabemos que el uso de videojuegos puede tener muchas contraindicaciones (Torres, 2011), ya que puede crear adicción, aumentar la violencia, llegar incluso a provocar problemas de salud, pueden afectar al peso de una persona, a la vista, a los músculos de la mano; por lo que hay que saber manejar muy bien los videojuegos y hacer entender a los alumnos hasta dónde se puede llegar.

Todos los videojuegos poseen unos descriptores, que nos permiten saber que contenidos puede tener un videojuego. Padilla Zea (2012) nos presenta unas tablas con los descriptores de los videojuegos del sistema PEGI como se ha visto anteriormente. Para más información consultar el anexo 1.

Según Roncancio-Ortiz et al. (2017) las ventajas de usar videojuegos son mayores que los inconvenientes, ya que con los videojuegos como herramienta didáctica, podemos mejorar tanto las habilidades motoras como las cognitivas, al igual que la creatividad y la resolución de problemas. Corroborando lo anterior Gros (2004) y Raña (2003), dicen que los videojuegos introducen a los niños en el ámbito tecnológico y que puede influir tanto en su comportamiento, como en sus actitudes; a lo que Del Moral y Villalustre (2014, p.92) responden que los videojuegos ayudan a la construcción del conocimiento de los niños; es decir, los videojuegos, se ven como una herramienta de apoyo, para desarrollar el conocimiento de los niños y la imaginación.

Según el doctor Felicia (2009): “los videojuegos no sustituyen a las clases convencionales dadas por el profesor, ni sustituyen a los libros utilizados, pero aportan valores y formas de resolución de conflictos, que las clases tradicionales no pueden aportar”.

Los videojuegos, además de ser lúdicos y motivadores para los alumnos, permiten al docente usarlos como una gran arma con la cual transmitir conocimientos.

A continuación, proporcionamos la tabla 3 donde se pueden ver los diferentes campos de aprendizaje según Contreras Espinosa et al. (2011):

<b>Capacidades</b>	<b>Beneficios</b>
<b>Desarrollo personal y social.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proporciona interés y motivación</li> <li>- Mantiene la atención y la concentración.</li> <li>- Puede trabajarse como parte de un grupo y se pueden compartir recursos.</li> </ul>
<b>Conocimiento y comprensión del mundo.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocer algunas cosas que pasan.</li> <li>- Uso temprano del control del software.</li> </ul>
<b>Lenguaje y alfabetización</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anima a los niños a explicar lo que está pasando en el juego.</li> <li>- Uso del discurso, de la palabra para organizar, secuenciar y clarificar el pensamiento, ideas, sentimientos y eventos.</li> </ul>
<b>Desarrollo creativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respuesta en formas muy variadas.</li> <li>- Uso de la imaginación a partir del diseño gráfico, la música y la narrativa de las historias.</li> </ul>
<b>Desarrollo físico</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Control de la motricidad a partir del uso del ratón en la navegación y selección de objetos.</li> </ul>

*Tabla 3. Campos de aprendizaje según Contreras Espinosa et al. (2011).*

Como conclusión, se puede decir que no solo hay que usar videojuegos en clase, ni tampoco basarnos únicamente en la manera tradicional, sino que hay que combinarlos para obtener la clase perfecta.

Al igual que el mundo evoluciona, las clases y las diversas formas de dar clase también, y por lo tanto hay que adaptarse a los medios y enseñar a los alumnos, que no solo nos podemos divertir o pasar el rato, sino que podemos aprender con todo lo que nos rodea.



#### 4- DESARROLLO

En esta sección presentamos la experiencia que hemos llevado a cabo. Comenzamos presentando dicha iniciativa y los objetivos de la misma. A continuación, se presenta la población que ha participado en el proyecto, y se analiza el uso de los videojuegos en el centro en el que se ha llevado a cabo la experiencia. Seguidamente, explicamos la metodología utilizada y la organización de la actividad. Por último, terminamos analizando los resultados y obteniendo una serie de conclusiones a partir de dichos resultados.

##### a) Presentación del proyecto

Con este proyecto, queremos demostrar que los videojuegos además de divertir, también se deben usar para transmitir y adquirir conocimientos.

En este proyecto nos vamos a centrar especialmente en el uso de videojuegos para que niños de 6º de primaria aprendan historia de una forma más divertida y amena, pero sin que por ello deje de ser una actividad lúdica.

Una excelente ventaja de los videojuegos es que son una forma muy útil y rápida de aprender idiomas, ya que la mayoría de los videojuegos están en inglés, por lo que, para poder jugar deben esforzarse en entenderlos.

En concreto, la experiencia consistirá en que un grupo de alumnos prueben siete videojuegos relacionados con la historia, y a continuación se valorará si dicha actividad sirve para aprender distintos conceptos.

##### b) Objetivos de la iniciativa

Aunque ya hemos explicado los objetivos en uno de los apartados anteriores, vamos a destacar que nuestro objetivo es, ante todo, demostrar la importancia del uso de los videojuegos como herramienta didáctica dentro de las aulas, creemos que es una manera divertida, fácil, amena, barata y muy entretenida para que los niños aprendan a la vez que disfrutan jugando. Aprender no tiene porqué ser algo difícil y aburrido, si utilizamos las técnicas detalladas en este trabajo.

##### c) Población y recursos

Las pruebas se van a realizar con un grupo de niños, exactamente con diecisiete alumnos de 6º de Primaria pertenecientes al colegio de Nuestra Señora

del Sagrario de Navarrete, cuyas edades están comprendidas entre los 11 y 12 años.

Como primer paso para realizar este proyecto, se ha pedido permiso y autorización, a través de una carta, a cada uno de los padres/madres o tutores de estos alumnos. En dicha carta, que puede verse en el anexo 2, se solicita la asistencia para participar en esta actividad. También se les adjunta un folleto, donde mostramos los juegos a probar, los objetivos y la finalidad de los mismos. En el anexo 3, se puede ver el boletín-guía.

Y en segundo lugar, se solicitó asimismo permiso a la directora del colegio, para poder usar la sala de ordenadores del colegio y también unos videojuegos que son propiedad del centro. En el anexo 2, se puede ver la carta de solicitud.

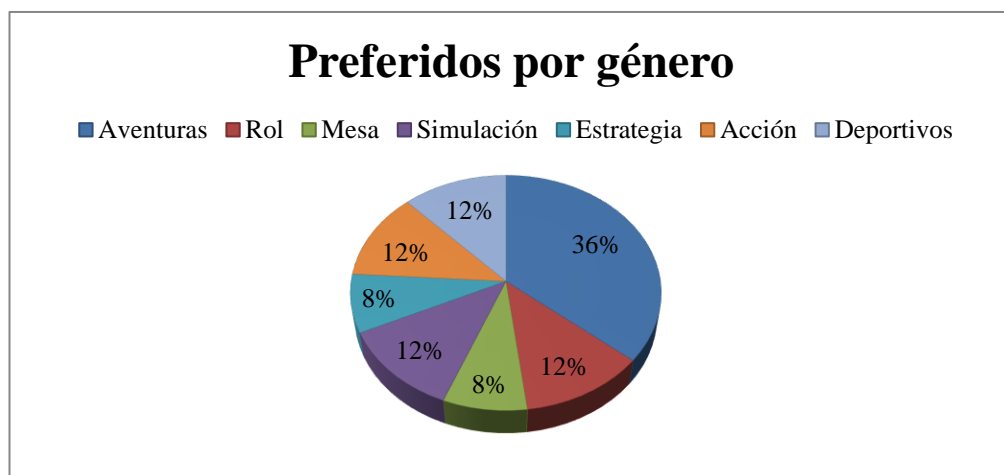
Como recursos humanos, hay que destacar, a los niños, que ayudaron a poner en práctica este trabajo, así como al resto de personas (profesores, padres, etc.) que colaboraron en las diversas encuestas y propuestas que llevamos a cabo.

Y como recursos materiales disponemos de siete juegos, además de unos folletos, donde informamos a los padres/madres o tutores de la actividad a realizar, junto con dos cartas, una donde se les pide autorización para contar con la colaboración de sus hijos y otra, donde se solicita permiso a la directora del centro para utilizar la sala de ordenadores en horario no lectivo.

d) *Análisis del uso de videojuegos en el centro*

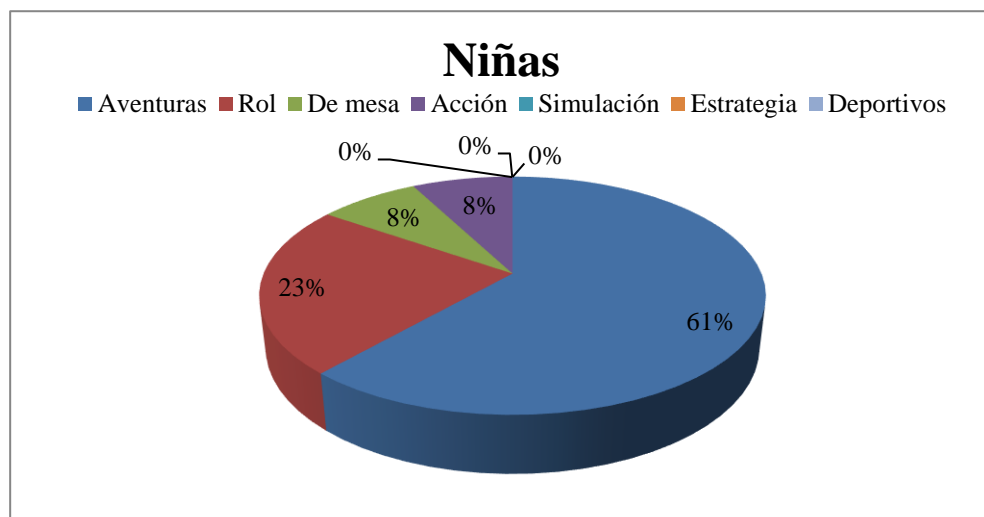
Antes de comenzar la experiencia y mediante una encuesta anónima, que se proporciona en el anexo 4, realizada a 17 discentes del colegio “Nuestra Señora del Sagrario”, hemos podido ver cuáles son los videojuegos más usados y cuales los menos usados de los alumnos entre 11 y 12 años, tanto de géneros como de videojuegos en concreto y también las horas que juegan al día.

En la figura 3 podemos observar un gráfico que muestra que el género de videojuegos más usado es el de aventuras y los menos usados son los de mesa y estrategia.

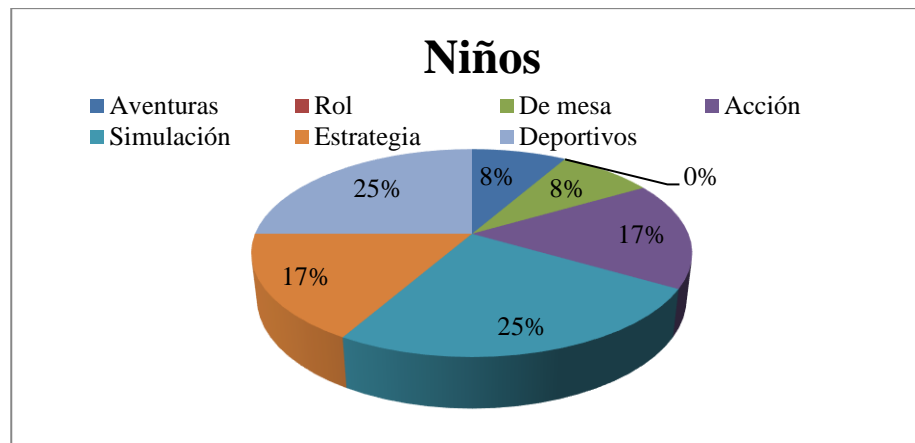


*Figura 3: Gráfico que representa los videojuegos más o menos usados según la clasificación de géneros.*

A partir de los datos obtenidos anteriormente, podemos indicar cuáles son los videojuegos preferidos por las niñas y los preferidos por los niños, ver figuras 4 y 5.

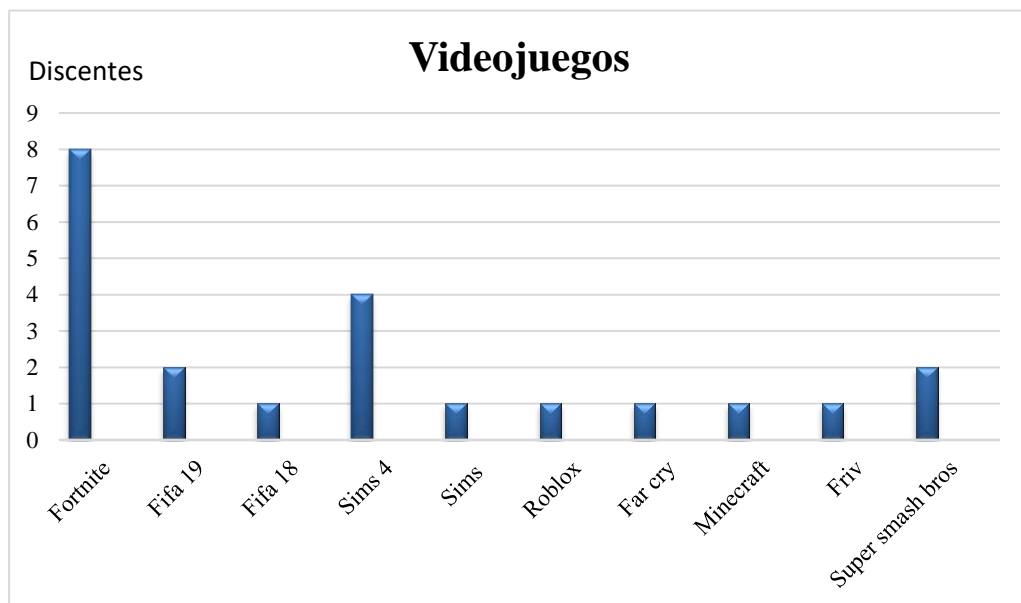


*Figura 4: Gráfico que representa los videojuegos más o menos usados por las niñas.*



*Figura 5: Gráfico que representa los videojuegos más o menos usados por los niños.*

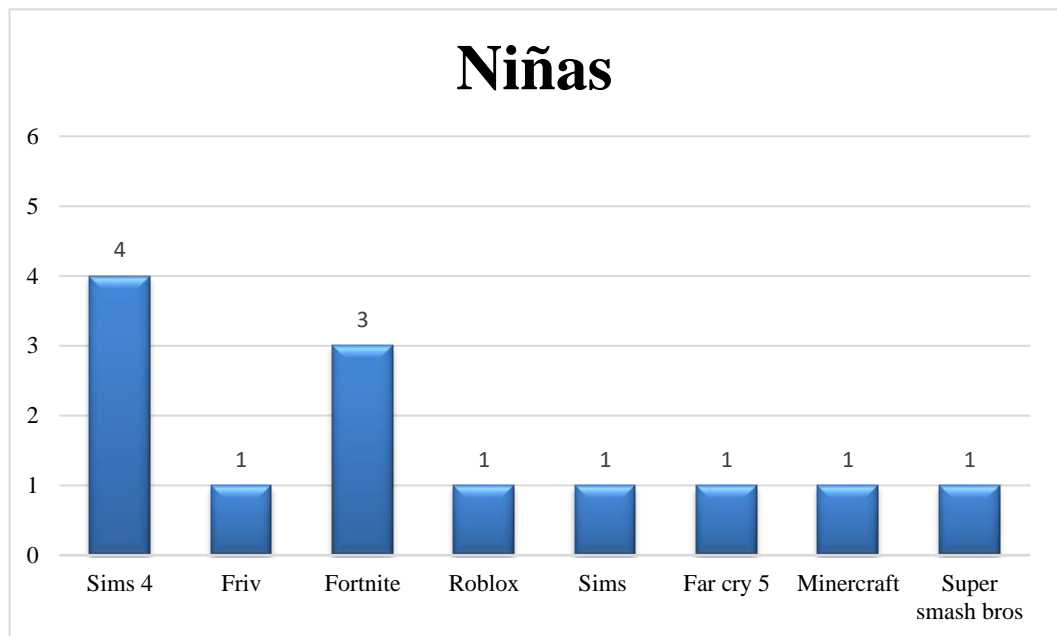
Los datos representados en la figura 6, muestran cuales son los videojuegos más usados entre los discentes, quedando en primer lugar el “Fortnite”: un juego gratuito de supervivencia para 12 años según PEGI, donde el jugador tiene que salvar al mundo matando a otros jugadores.



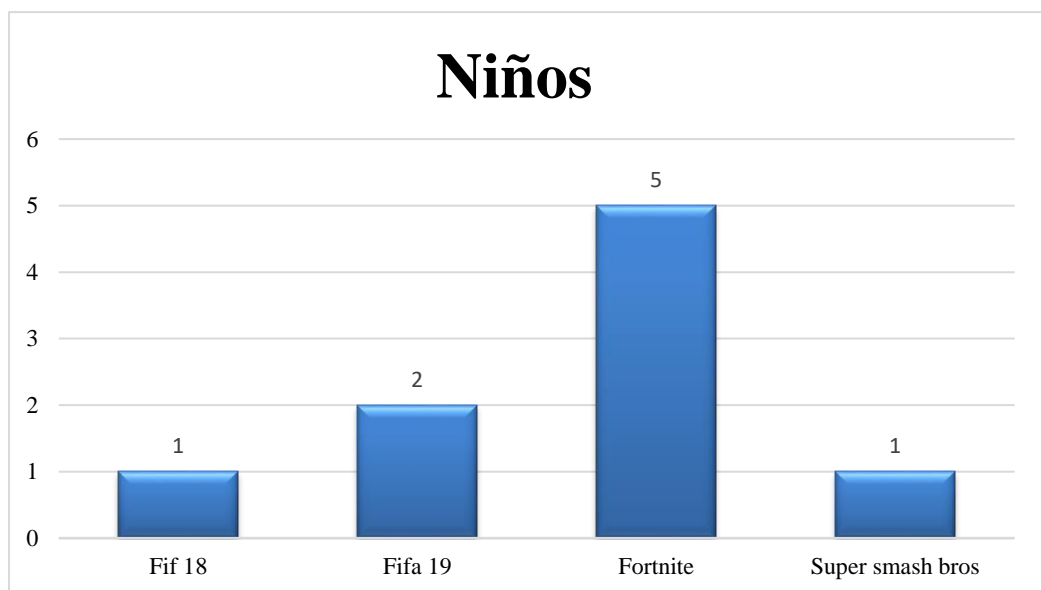
*Figura 6: Diagrama de barras donde se muestran los videojuegos más y menos usados.*

A partir de los datos obtenidos anteriormente, podemos indicar cuáles son los videojuegos que utilizan las niñas y los niños, dependiendo de cuáles son más destacados, ver figuras 7 y 8.





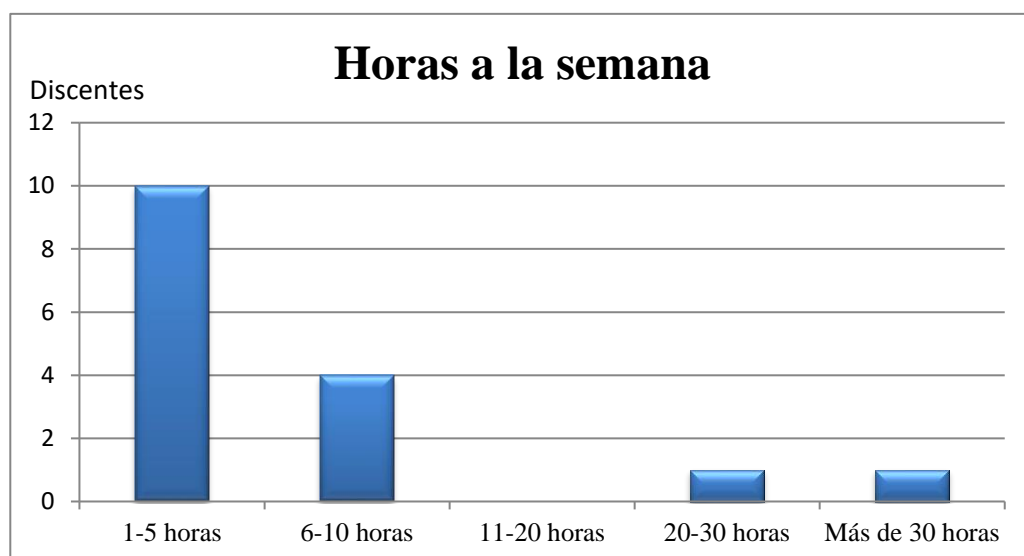
*Figura 7: Diagrama de barras donde se muestran los videojuegos más y menos usados, por las niñas.*



*Figura 8: Diagrama de barras donde se muestran los videojuegos más y menos usados, por los niños.*

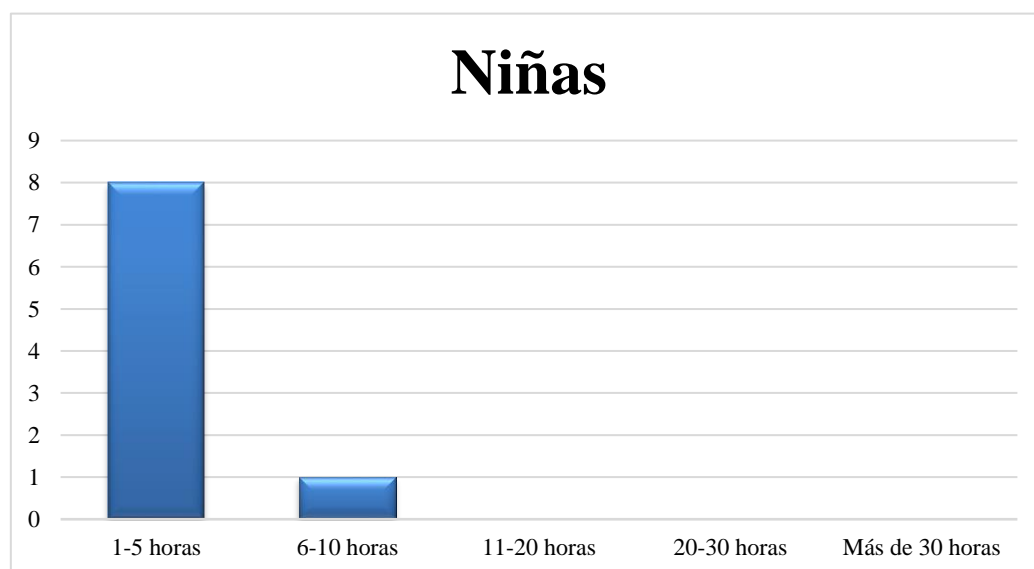
Con respecto a los datos mostrados en la figura 9, podemos decir, que el intervalo de horas que la mayoría de los alumnos destinan a los videojuegos es de 1 a 5 a la semana. Un tiempo suficiente para que lo empleen jugando a videojuegos. Por otro lado, vemos que hay un intervalo de menos alumnos que

juegan de 6 a 10 horas semanales y un solo alumno que juega más de 30 horas a la semana.

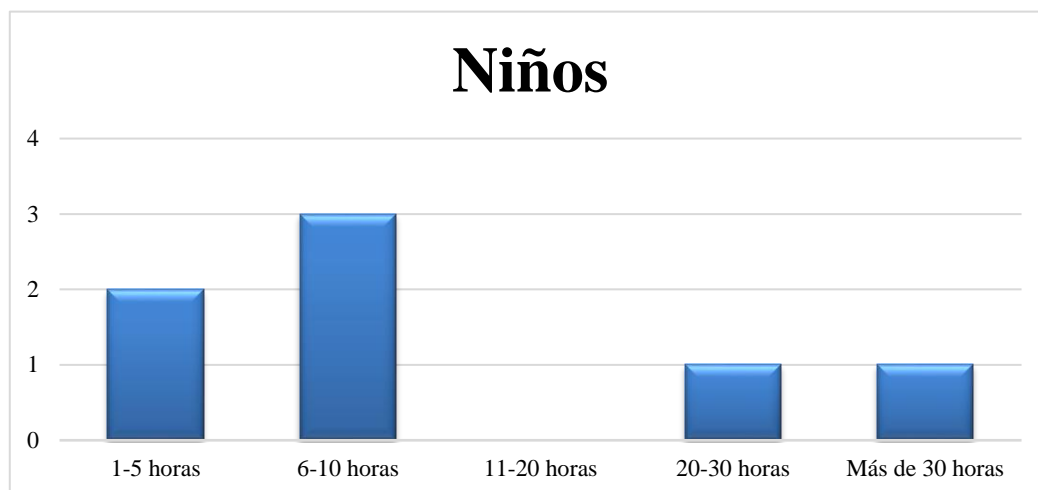


*Figura 9: Diagrama de barras, donde se muestran las horas semanales que juegan algunos discentes a los videojuegos.*

A partir de los datos obtenidos anteriormente, podemos indicar cuáles son los videojuegos que utilizan las niñas y los niños, dependiendo las horas semanales que juegan a los videojuegos, ver figuras 10 y 11.



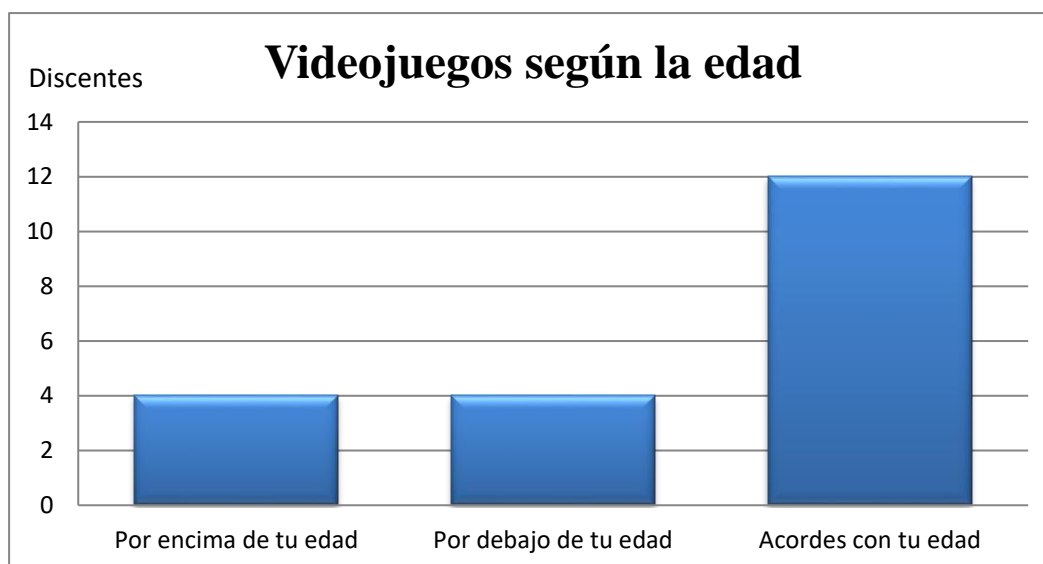
*Figura 10: Diagrama de barras, donde se muestran las horas semanales que juegan las niñas a los videojuegos.*



*Figura 11: Diagrama de barras, donde se muestran las horas semanales que juegan los niños a los videojuegos.*

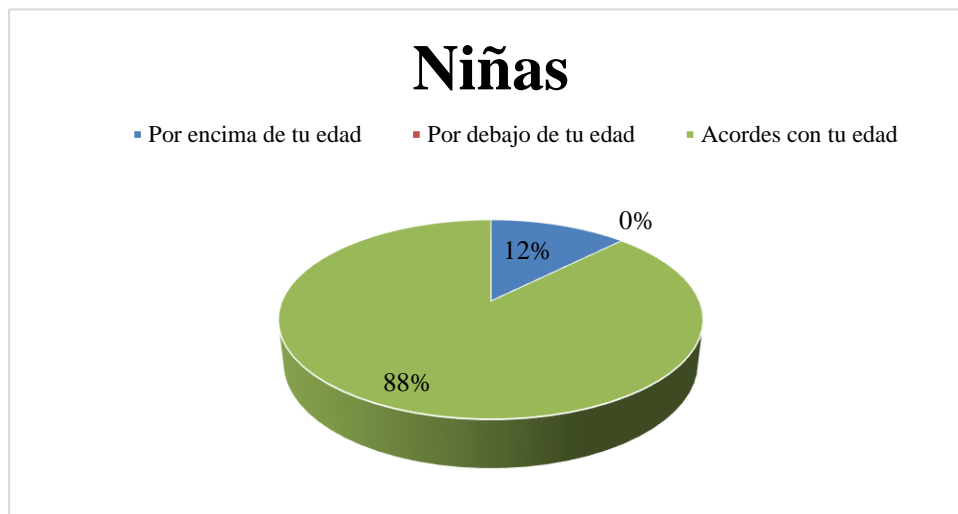
Se ha realizado un cuestionario para ver cuáles son los videojuegos más usados clasificándolos según la edad. En el anexo 5, se puede ver un ejemplo.

De acuerdo con la figura 12, podemos observar que el porcentaje de alumnos que juegan a videojuegos acorde con su edad es bastante mayor, que el número de alumnos que juegan a videojuegos por debajo o por encima de su edad.

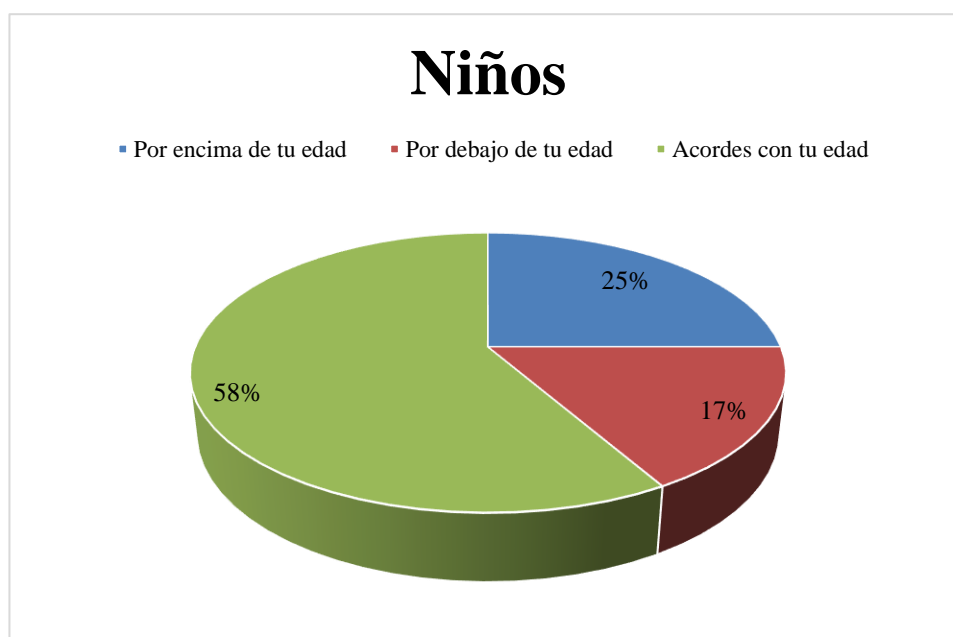


*Figura 12: Gráfico de los videojuegos según las distintas edades, hay que tener en cuenta que cada discente puede elegir más de una respuesta.*

A partir de los datos obtenidos anteriormente, podemos indicar cuáles son los videojuegos que utilizan las niñas y los niños, dependiendo de para qué edad son los videojuegos, ver figuras 13 y 14.



*Figura 13: Gráfico de los videojuegos según las distintas edades, para niñas, hay que tener en cuenta que cada discente puede elegir más de una respuesta.*

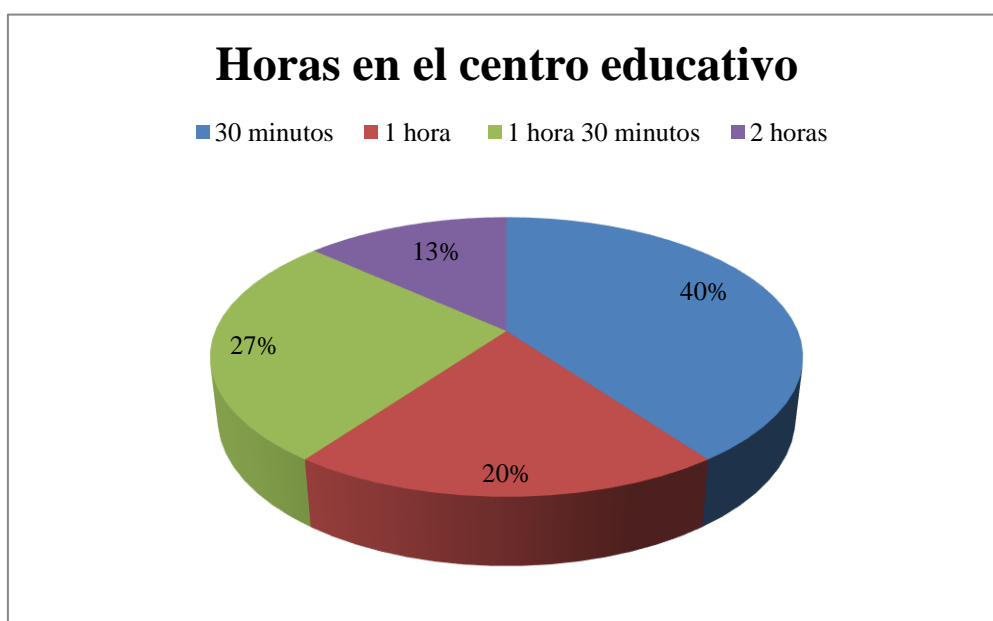


*Figura 14: Gráfico de los videojuegos según las distintas edades, para niños, hay que tener en cuenta que cada discente puede elegir más de una respuesta.*

A continuación, podemos ver en la figura 15, el uso de videojuegos dentro de aulas de Educación Primaria, al igual que el tipo de videojuegos con los que juegan y las horas semanales que los usan en el centro. Estas pruebas las

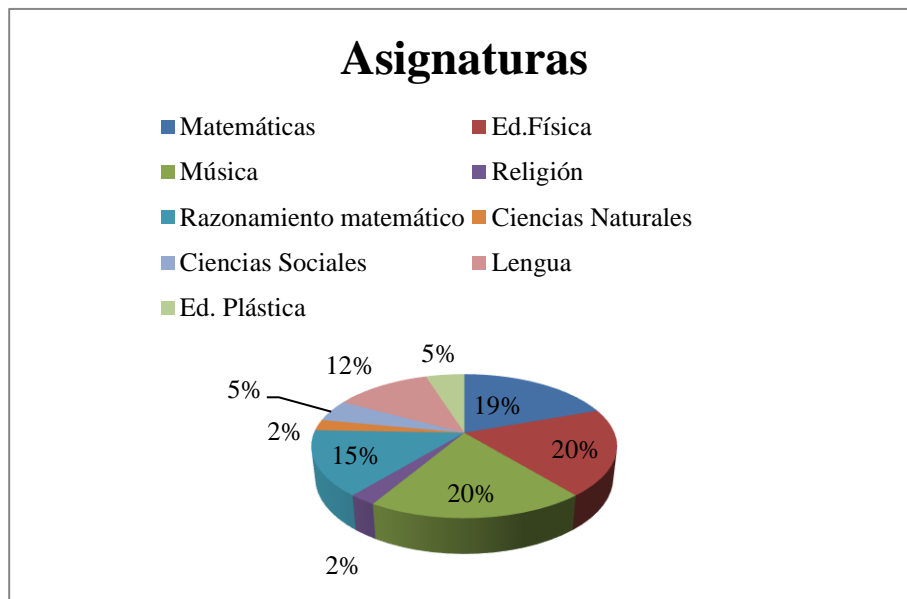
realizaron diecisiete profesores del centro (de 1.º, 2.º, 3.º, 5.º y 6.º de Primaria fueron dos personas de cada curso, de 4.º curso fueron tres personas y contamos con la ayuda de cuatro especialistas de educación física, educación plástica, música y religión). La encuesta la encontramos en el anexo 6.

La figura 15 demuestra que los docentes emplean poco el uso de los videojuegos o Tic's en sus clases, tan solo 30 minutos a la semana. Un porcentaje positivo, puesto que tampoco hay que abusar, pero todo depende del tipo de videojuego, ya que algunos requieren mayor tiempo para su realización.



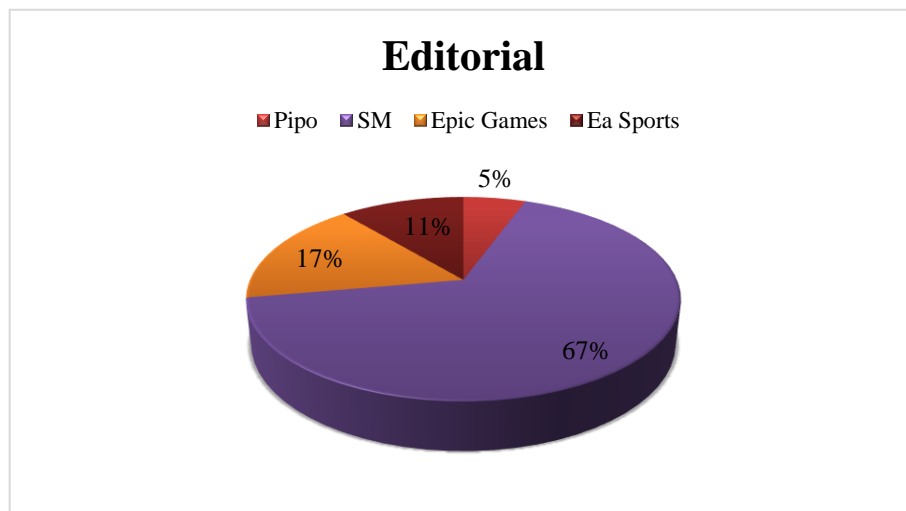
*Figura 15: Horas en las que los alumnos usan las Tic's o los videojuegos en el centro a la semana.*

Con respecto a los datos que se muestran en la figura 16, sobre las asignaturas que más videojuegos utilizan en el centro, las opciones más destacadas son la música, utilizando por ejemplo “Aprende música con PIPO”, y la educación física, donde se utilizan videojuegos como puede ser “Taller de Educación Física”.



*Figura 16: Gráfico con las asignaturas que hacen mayor uso de los videojuegos.*

En la figura 17 podemos ver los resultados de un estudio sobre las diferentes editoriales de videojuegos que se emplean en el centro, donde destaca con un 67% que los videojuegos más usados son los de la editorial SM.



*Figura 17: Videojuegos que más utilizan según las diferentes editoriales.*

#### e) Metodología

Pasamos a describir la metodología utilizada en esta experiencia. Proponemos una forma de enseñanza mediante la cual vamos a conseguir que los alumnos experimenten la historia, reflexionen sobre ella y consigan aprendizajes significativos, por medio de la herramienta de los videojuegos.

Partimos de los principios básicos (LOE, 2006), referidos a las formas de intervención educativa en la Educación Primaria, resumidos en estos cinco puntos:

- Partir del nivel de desarrollo del alumno y/o de sus intereses.
- Construir aprendizajes significativos.
- Lograr un aprendizaje autónomo.
- Desarrollar y modificar las capacidades y los esquemas de conocimiento.
- Lograr una actividad intensa protagonizada por los alumnos.

Establecemos unas pautas metodológicas:

- La actividad lúdica será la base, ya que gracias a los videojuegos se aúnan un fuerte carácter motivador e importantes posibilidades para que el alumno construya sus aprendizajes, asegurándonos unos mejores resultados, mientras juega con los videojuegos.
- Se tienen en cuenta las cualidades y capacidades individuales de los alumnos para programar actividades.
- Llevamos a cabo una metodología participativa, donde los alumnos colaboren activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje; y activa, en la que ellos sean los verdaderos protagonistas. Se les otorgan responsabilidades, con el objeto de desarrollar un aprendizaje más autónomo. Si bien, hemos de tener claro que debemos respetar el tiempo y la calidad en la ejecución de los alumnos dada su heterogeneidad, para alcanzar nuestros objetivos.
- El planteamiento de la Educación Primaria es integrado; a ello responde cada una de las asignaturas con una interrelación entre los contenidos propios, al igual que los videojuegos, que hacen una gran relación con muchos contenidos de las diferentes asignaturas, teniendo así una gran interdisciplinariedad.
- La secuenciación de los contenidos y la progresión en las actividades obedecerán a la lógica interna propia del área de ciencias sociales, concretamente, la parte de historia.
- El alumno tiene una motivación intrínseca hacia el aprendizaje, por tanto, hay que favorecerla y aumentarla desde la actividad y la vivencia personal, planteando nuevos retos que mantengan la predisposición para aprender.

- Se favorece una práctica intensa, pero también una actividad reflexiva sobre los conocimientos y actitudes que se derivan de la actividad de los videojuegos.
- La relación del profesor con el alumno es de orientación y guía, pero también de afectividad, y el alumno debe saberlo. Difícilmente podremos llevar a cabo nuestra tarea formativa si antes no establecemos el clima adecuado, basado en el respeto mutuo, la comunicación y el cumplimiento de las normas de convivencia.
- La información que el profesor facilite a los alumnos antes, durante y después de las tareas son importantes. Deben ser indicaciones que faciliten la labor del alumno.
- Será importante valorar continuamente el posible riesgo de algunos videojuegos.
- Es importante que valoremos y potenciemos el pensamiento creativo, huyendo de las respuestas estereotipadas. Las propuestas de las actividades que realizamos, dentro de los videojuegos, favorecen estilos de enseñanzas basados en el descubrimiento y en la resolución de situaciones abiertas, con múltiples y variadas respuestas, que favorecen un pensamiento divergente.
- Utilizaremos metodologías y agrupamientos variados.
- La coeducación será uno de los pilares a trabajar en las tareas de los videojuegos, ya que no influye el sexo, a la hora de aprender historia.
- La lectura será el área más importante. Se fomentará a través de la lectura de las reglas, fichas de tareas, cuestionarios a realizar, etc.
- Al trabajar con videojuegos, las tecnologías de la información tienen un papel fundamental en dicha actividad.

Aunque como hemos mencionado nuestro trabajo no se fundamenta en el trabajo de un libro de texto, también vamos a trabajar sobre una ficha relacionada con el trabajo que se esté llevando a cabo y que nosotros mismos realizaremos. Al igual que en el caso de la actividad final donde desarrollaremos un modo distinto de realizar las preguntas, utilizando para ello diferentes técnicas, como la tecnología.



f) Organización de la actividad e incidencias

Una vez obtenidas las autorizaciones correspondientes, y definida la metodología, el siguiente paso fue seleccionar los videojuegos e instalarlos. Se disponía de tres videojuegos en CD, y se descargaron cuatro videojuegos adicionales. La descarga se realizó a través de la página “*Steam*”, una página web que permite comprar videojuegos creando una cuenta y poder distribuirlos por diferentes ordenadores, lo que nos permite instalar los juegos siempre y cuando descarguemos la aplicación en cada ordenador. El inconveniente vino, cuando en el colegio no era posible descargar la aplicación de “*Steam*” porque la red del colegio es privada y el Gobierno de la Rioja limita las páginas por seguridad de los alumnos.

Así pues para poder llevar a cabo la práctica, se tuvo que llamar al Gobierno de la Rioja (para que nos habilitaran la página web), lo que se hizo con la ayuda de un profesor del centro; dicha página fue habilitada una semana después y el proyecto se pudo llevar a cabo con éxito.

Dicha actividad se lleva a cabo en el Colegio Nuestra Señora del Sagrario de Navarrete, en el aula de ordenadores, el miércoles día 20 de junio, de 15:00 a 17:00 horas de la tarde.

Una vez superados estos inconvenientes iniciales, se crearon los grupos de trabajo, en total se constituyeron siete grupos; de los cuales tres estaban formados por tres miembros y los otros cuatro estaban formados por dos miembros. Los grupos se crearon teniendo en cuenta la actitud de cada discente, su afición por los videojuegos y los idiomas.

Una vez que formamos los grupos, era necesario decidir a qué videojuego comenzaría jugando cada uno, contábamos con un total de siete videojuegos diferentes y cada grupo disponía quince minutos para jugar a cada videojuego, pasado ese tiempo cambiarían de videojuego. De esta forma todos los discentes jugaron a todos los juegos, era importante que todos los grupos jugaran a todos los juegos, porque había juegos con los que se aprendía más que con otros, o se entendían mejor o peor, o incluso podían ser más o menos amenos por el idioma, ya que había tres en español y cuatro en inglés.

Vamos a mencionar brevemente los videojuegos:

- 1- Crónicas del siglo XX: en este juego se permite conocer personajes, lugares y acontecimientos del siglo XX, incluyendo fotos de la época, vídeos, notas y documentales.
- 2- Crónica de la Historia: este juego es muy parecido a “Crónicas del siglo XX”, la principal diferencia recae en que viajas por el tiempo y tienes la oportunidad de ir al siglo XIX.
- 3- La máquina del tiempo del pequeño aventurero: en este juego hay que viajar por ocho civilizaciones respondiendo a preguntas para conseguir salvar al profesor Tempstein. Las ocho civilizaciones son: el Antiguo Egipto, la Grecia Clásica, el Imperio Romano, la Civilización China, la Europa Medieval, la Sociedad Inca, la Revolución Industrial y los años 20. Cada una de las ocho civilizaciones está representada en un mapa en el que aparecen las características, lugares, personajes y monumentos más significativos.
- 4- Victoria I: este es un juego de estrategia, donde el jugador tiene que tomar el control y gestiones de un Estado (elegido por ellos) del siglo XIX al siglo XX, concretamente de 1836 hasta el inicio del 1936.
- 5- Victoria II: es un videojuego de estrategia en tiempo real, situado en el siglo XIX y principios de XX.
- 6- Civilization III: es un videojuego de estrategia por turnos, además de construcción de un imperio, donde el jugador tiene que crear un imperio para imponerse a las demás civilizaciones del mundo, tanto de forma militar como cultural.
- 7- Europa Universalis III: también es un videojuego de estrategia, donde el jugador controla una nación y todos los aspectos políticos, culturales y las diferentes guerras.

Los cuatro últimos videojuegos estaban en inglés, permitiendo una interdisciplinariedad con dicho idioma, mientras que los tres primeros estaban en español.

Para evaluar los anteriores videojuegos (y otros que pueden ser utilizados en el futuro), se creó una tabla de observación, donde los docentes podrán identificar los videojuegos de una forma más rápida. Ya que la elección de los videojuegos es la labor más importante de los maestros, puesto que debe de

ajustarse a las necesidades de cada uno de los alumnos, al igual que al tema que se va a trabajar con ellos.

En dicha tabla, hacemos un análisis exhaustivo de los diferentes videojuegos usados.

A la hora de realizar la rúbrica de evaluación, debemos tener en cuenta las características que queremos saber, acerca de los videojuegos.

A continuación, se muestran, los posibles ítems, con los que se ha creado la rúbrica de evaluación utilizada en este trabajo.

- ❖ Título del videojuego.
- ❖ Tipología del videojuego: si es de aventuras, de acción, de rol, de mesa, de simulación, de estrategia, de habilidad, de carreras o de deportes.
- ❖ Edad-nivel: Educación Infantil o Educación Primaria, con sus respectivos niveles y cursos.
- ❖ Tipología de los personajes: es decir, si son reales, ficticios, de dibujos, etc.
- ❖ Características de los personajes: vestimentas, cómo es físicamente, etc.
- ❖ Plataforma: como hemos visto anteriormente hay tres tipos de plataformas: Windows, Android y Apple.
- ❖ Contenido del videojuego: los contenidos que trabajamos.
- ❖ Tema curricular a trabajar: cada videojuego, se puede centrar en un bloque y contenido del currículo de Educación Infantil o Educación Primaria.
- ❖ Estimulación sensorial: sentidos que trabaja el videojuego: color, sonido, movimiento, etc.
- ❖ Beneficios del videojuego: cada videojuego tiene unos beneficios, los cuales nos ayudan a aprender.
- ❖ Observaciones del videojuego: cosas a mejorar, que nos han gustado más o menos que otras.
- ❖ Otras características: como la cantidad de personajes con los que trabajamos.

En la tabla 4 estudiaremos los videojuegos, pero para evaluar el aprendizaje de los alumnos, utilizaremos, los contenidos, los criterios de

evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables, extraídos del BOR, según el tema a trabajar.

<b>Título del videojuego:</b>					
<b>Tipología del juego:</b>			<b>Edad-nivel:</b>		<b>Tipología de los personajes:</b>
<b>Tiene protagonista:</b>	SÍ	NO	<b>Características protagonista:</b>		<b>Plataforma:</b>
<b>Contenidos del videojuego:</b>				<b>Tema curricular trabajado:</b>	
<b>Estimulación sensorial:</b>		<b>Cantidad de personajes:</b>			
<b>Observaciones sobre el videojuego:</b>					
<b>Beneficios del videojuego</b>					

*Tabla 4: Ejemplo minimizado de la tabla de evaluación de los videojuegos.*

g) Evaluación

Para evaluar la utilidad de los videojuegos se han realizado siete fichas, una por cada videojuego, que nos han servido para comprobar si hemos conseguido alcanzar los objetivos propuestos. Para ver estas fichas, consultar el anexo 7.

Para llevar a cabo la evaluación del área utilizaremos tres criterios de evaluación:

- ❖ Observación: es un registro de los acontecimientos del alumno, destacables en cuanto a la actitud, la aptitud y otros aspectos susceptibles de ser registrados.
- ❖ Trabajo durante la práctica: es la tarea en la que se hace especial hincapié al trabajo realizado por pequeños grupos, centrándonos en aspectos cooperativos, participativos y de respeto a las normas y a los compañeros.

- ❖ Trabajo escrito: en este caso nos centramos en trabajos escritos y realizados con el ordenador, para investigar y recopilar información relevante sobre los aspectos en los que estamos trabajando, como, por ejemplo: la ficha, los diferentes cuestionarios y las preguntas tipo test del final.

En el anexo 8, se relacionan estos tres criterios de evaluación con los contenidos, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables, que encontramos en el currículo de la Rioja, específicamente en el curso de sexto de Educación Primaria, de la asignatura de ciencias sociales.

Como se ha comentado anteriormente esta actividad consistía en que cada grupo pasara por cada uno de los diferentes videojuegos. Pero ¿y cómo sabemos si los alumnos han aprendido algo de historia o no?

Hubo dos formas de evaluar el aprendizaje adquirido por los alumnos:

- 1- Por un lado, se hizo una ficha con nueve preguntas que se pueden ver en el anexo 9. Dicha ficha, tenía preguntas relacionadas con todos los videojuegos y cada grupo tenía que ir rellenándola a medida que viajaba por los diferentes videojuegos, aunque algunos le sirviesen más que otros.
- 2- Por otro lado, contamos con el cuestionario de preguntas online que realizamos al finalizar la actividad. Una vez que todos los grupos han pasado por todos los videojuegos y han completado la ficha, realizamos el cuestionario final, el cual está sacado de un programa llamado “Plickers”.

Plickers, es una herramienta gratuita de realidad aumentada, que se dirige a través de la página web y que los docentes dirigen a través de una aplicación móvil.

A los alumnos solo les hace falta la carta de soluciones, que es un código QR (ver figura 18), que se va girando dependiendo de qué solución se quiera dar. Cada código es diferente, para evitar que los alumnos se puedan fijar en el resto de los compañeros.

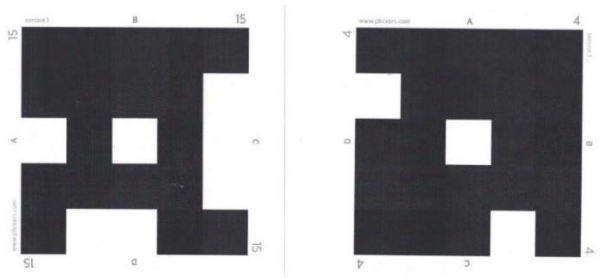


Figura 18: Imagen de dos códigos de QR, que tienen los alumnos, con la aplicación de Plickers.

El profesor solo tiene que enfocar su móvil a los códigos y puede ver la solución de quien ha fallado y quien ha acertado. Veamos un ejemplo en la figura 19 y más detalladamente en la figura 20.

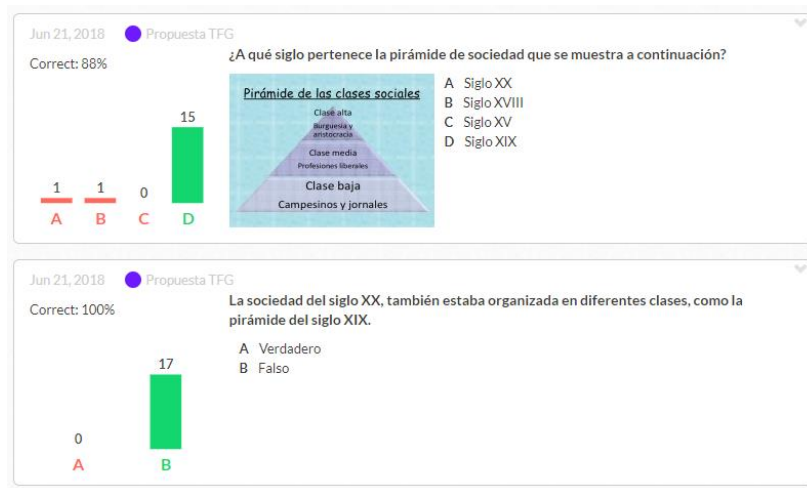


Figura 19: Imagen con dos de las preguntas de Plickers y las respuestas dadas por los alumnos con los códigos.



Figura 20: Imagen más detallada donde se pueden ver los resultados a una de las preguntas, alumno por alumno.

h) Resultados

Como conclusión, se puede decir que los resultados fueron positivos, demostrando que con los videojuegos también se puede aprender historia, además de idiomas.

También se analizó si los alumnos consideraban que habían aprendido a través del videojuego. En la siguiente figura se puede ver la respuesta a dicha pregunta. Para ver los cuestionarios ir al anexo 10.

De acuerdo con la figura 21, el porcentaje de alumnos que valoran el videojuego como una herramienta educativa es el 87% de los alumnos.



*Figura 21: Valoración a la pregunta de: ¿Has aprendido a través del videojuego?*

En la figura 22, vemos cuántos discentes han acertado cada una de las preguntas, mientras que en la figura 23, se muestra el porcentaje de discentes que ha acertado un total de  $n$  preguntas. Por lo tanto, podemos corroborar cómo los discentes han aprendido a través de los videojuegos.

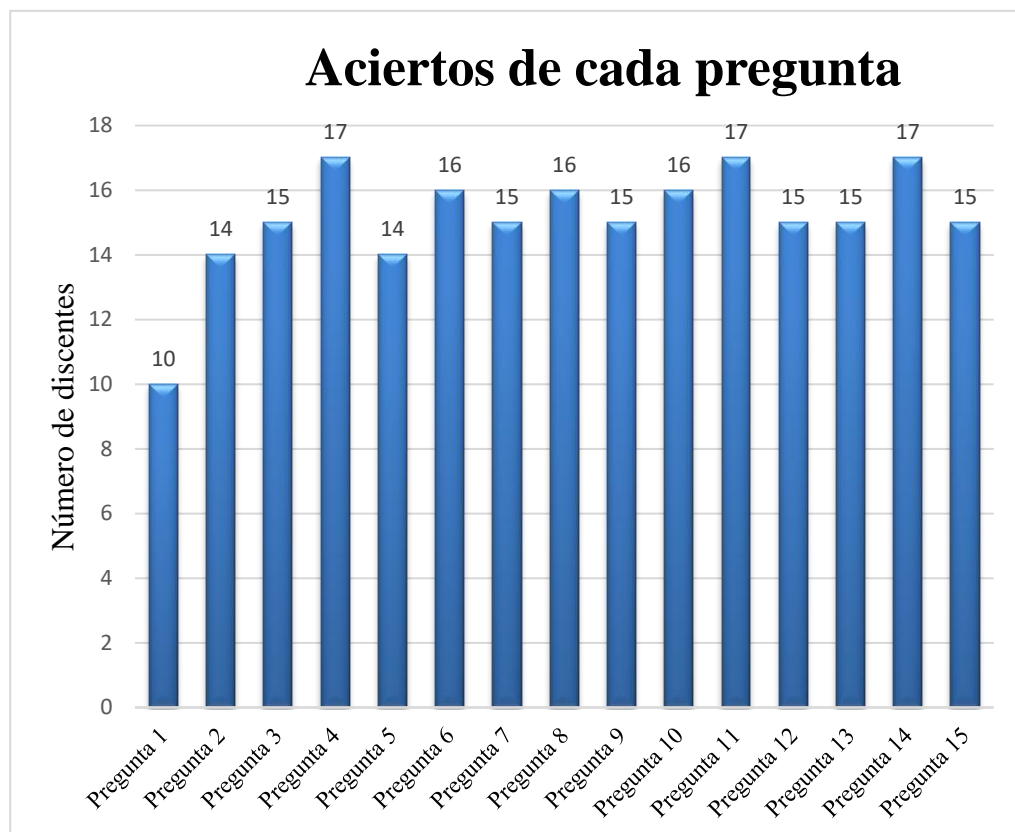


Figura 22: Número de discentes que ha acertado cada pregunta.

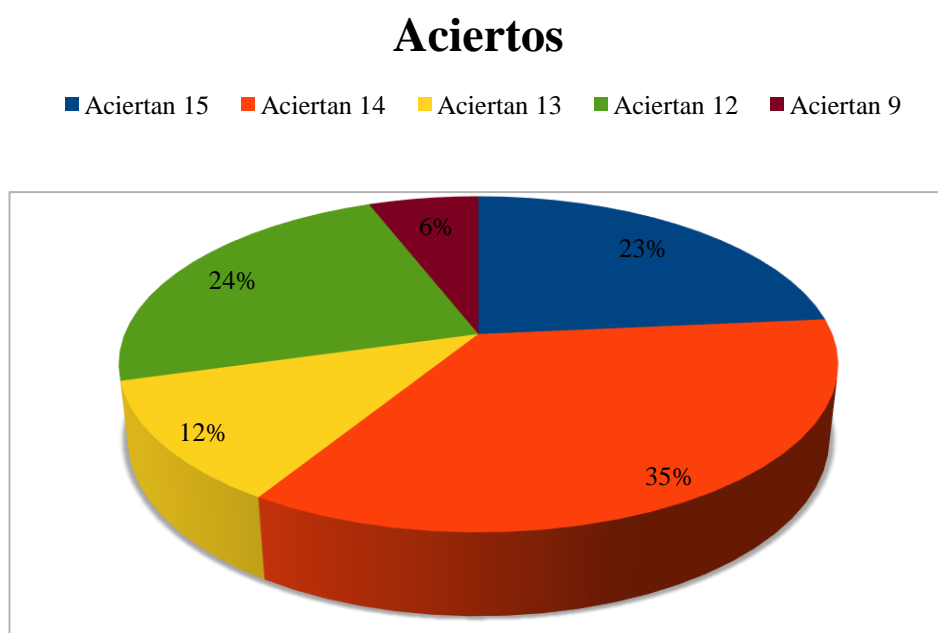


Figura 23: Gráfico que representa el porcentaje de discentes que ha acertado  $n$  preguntas.



i) Conclusiones de la experiencia

A modo de conclusión podemos decir que cada vez son más los centros que están sustituyendo los libros de papel, por las *tablets*, desde donde los alumnos, estudian y realizan las actividades.

Las Tics evolucionan día tras día y los docentes deben estar preparados para adaptarse a estos cambios y ofrecer a sus discentes, diversas y novedosas formas de aprendizaje mediante las Tics, como por ejemplo los videojuegos.

Los videojuegos de hoy en día dan la oportunidad de aprender multitud de cosas, son herramientas interdisciplinarias, que permiten aprender geografía, historia, matemáticas, etc.

Emplear los videojuegos como una herramienta didáctica, motiva a los alumnos, haciendo que quieran seguir aprendiendo.

Finalmente, se puede decir que los videojuegos se han vuelto más importantes y que los centros los empiezan a introducir como herramienta educativa en sus actividades del aula.



## 5- CONCLUSIÓN

El objetivo principal de este trabajo es demostrar que con los videojuegos también se pueden aprender cosas, en este caso, la historia de los siglos XIX y XX. Como ya detallamos en apartados anteriores había una serie de objetivos específicos, que se fueron desarrollados a lo largo del proyecto.

El primero objetivo específico planteado fue crear adaptaciones de los videojuegos o buscar videojuegos para poder usarlos como una herramienta didáctica dentro de las aulas. Este objetivo se llevo a cabo en el primer punto del trabajo, concretamente en el “marco teórico”, donde comentamos las diferentes clasificaciones de los videojuegos, y en el “desarrollo” donde se expusieron unas tablas o fichas técnicas, exactamente una por cada videojuego y donde se pueden ver las características de cada uno de ellos, al igual que los objetivos planteados.

Partiendo de esa ficha, se investigaron cada uno de los diferentes apartados, para corroborar que realmente poseían los requisitos que necesitábamos. Aunque dicha ficha se puede modificar y hacer con cualquier videojuego.

El segundo objetivo específico que propusimos fue una sugerencia basada en los videojuegos, para poder trabajar las ciencias sociales, específicamente la historia de los siglos XIX y XX. Este objetivo, como bien hemos visto a lo largo del trabajo, se llevó a cabo en el “desarrollo”, e incluso en todo el trabajo.

Sirva como recordatorio que se llevó a cabo con siete videojuegos diferentes y a través de unos cuestionarios, una ficha de trabajo por equipo y unas cuestiones online al final de la práctica; pudimos demostrar que realmente los videojuegos sí que sirven para aprender la historia de los siglos XIX y XX.

El tercer y último objetivo propuesto, era identificar las ventajas y desventajas del uso de los videojuegos como herramienta didáctica que está ligado al primer objetivo.

Este objetivo se desarrolló en una ficha técnica, donde se especificaron las ventajas y beneficios que aportan cada uno de los videojuegos a los discentes, lo mismo que los inconvenientes en caso de que los hubiese.

Este proyecto, se ha centrado en utilizar el videojuego para Educación Primaria, pero se podría ampliar a los cursos de Educación Infantil, Secundaria, Universidad y trabajos, debido a la familiarización que tiene las personas con

dicha herramienta y la facilidad de accesibilidad a un videojuego, debido a que vivimos en un mundo donde las Tics, son fundamentales.

En cuanto a su introducción en las clases, podríamos decir que los videojuegos ayudan a los docentes a la hora de realizar actividades más amenas y más participativas, además de poder trabajarlas de forma grupal o individual. El videojuego además supone un instrumento de ampliación que puede ser usado tanto dentro del colegio como fuera, reforzando lo aprendido en clase.

Todos los videojuegos nos pueden aportar cosas nuevas e interesantes que se pueden aprender, todo depende del uso que se haga del videojuego. Para que sea bueno, se deben tener unos objetivos bien definidos, debido a que la herramienta por sí sola, no tiene valor alguno; el valor educativo se lo damos cuando lo enfocamos a una asignatura en concreto, con unos objetivos bien marcados.

Algunos de los problemas más característicos que pueden surgir con los videojuegos son el idioma y las características de cada uno de los alumnos, aunque no hay que olvidar que hay videojuegos específicamente de software educativo, los cuales se pueden adaptar a las necesidades de cada uno de los alumnos. Y lo mismo sucede con los idiomas, que la mayoría de las veces se puede cambiar, aunque hay algunos que como hemos visto en este proyecto, que no es posible, aunque de esta forma hacemos que los discentes pongan en práctica sus conocimientos con los diferentes idiomas.

Como conclusión final de este proyecto, se puede decir que el uso de los videojuegos como herramienta didáctica es de gran utilidad, siempre que se tengan unos objetivos concretos y bien definidos, ya que es un recurso que permite la interacción directa con los alumnos, además del dinamismo y la capacidad de motivación que ofrece, mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## BIBLIOGRAFÍA

- Contreras Espinosa, R. S., Eguía Gómez, J.L., & Solano Albajes, L (2011). *Videojuego como un entorno de aprendizaje*. Revista Icono 14, 2, 249-261.
- Cuenca López, J.M.; Martín Cáceres, M. J., & Estepa Giménez, J. (2011), *Historia y videojuegos*, revista ÍBER: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia., 69, 1-5.
- Felicia, P. (2009), *Videojuegos en el aula. Manual para docentes*, Bruselas, Bélgica: European Schoolnet.
- González Tardón, C. (2014), *Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas*, Bilbao, España: People&VIDEOGAMES.
- Huizinga, J. (1968), *Homo Ludens*, Buenos Aires, Argentina: Emecé.
- Ley Orgánica de la Mejora de la Calidad de la Educación, LOMCE, *Real Decreto 24/2014, de 13 de junio, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de La Rioja*.
- LOE, 2006, *Principios de intervención educativa en Educación Infantil. El enfoque globalizador. Sentido y significatividad del aprendizaje. Una metodología basada en la observación y experimentación. Su concreción en el marco del proyecto curricular*. Opositta.
- Minerva Torres, C. (2002), *El juego: Una estrategia importante*, EDUCERE, 6(19), 289-296.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Unesco (1980), *El niño y el juego, Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*, París, Francia: Openlibra.
- Prensky, M. (2011), *Enseñar a nativos digitales*, España: SM.
- Ricart, J. E. (1988), *Una introducción a la teoría de los juegos*, Barcelona, España: IESE.
- Roncancio-Ortiz, A. P., Fidel Ortiz-Carrera, M.; Llano-Ruiz, H., Malpica-López, M. J., & Bocanegra-García, J.J. (2017), *El uso de los videojuegos como herramienta*

*didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema*, Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo, 17, 36-46.

Wikipedia (2018), *Género de videojuegos*.

Míguez A. (2014), *PEGI: ¿Cómo se clasifican los videojuegos?*, España.

Padilla Zea, N (2012), *El uso educativo de los videojuegos*, Sevilla: Consejería de Educación de Andalucía.



# ANEXOS

María Casado García





## **Índice de anexos:**

**Anexo 1:** Descriptores de los videojuegos del sistema PEGI, por Padilla Zea.

- **Figura 1:** *Descriptores de los videojuegos del sistema PEGI, por Padilla Zea. Según edades.*
- **Figura 2:** *Descriptores de los videojuegos del sistema PEGI, por Padilla Zea. Según contenido.*

**Anexo 2:** Documentos de autorización y solicitud.

- **Figura 3:** *Documento de solicitud para la sala de ordenadores del centro y tres videojuegos.*
- **Figura 4:** *Documento de autorización para los padres de los discentes.*

**Anexo 3:** Boletín-guía de la actividad.

- **Figura 5:** *Primera parte del boletín-guía de información para los alumnos y padres.*
- **Figura 6:** *Segunda parte del boletín-guía de información para los alumnos y padres.*

**Anexo 4:** Encuesta de los videojuegos más usados y menos usados de los alumnos de 11 y 12 años y las horas semanales que juegan.

- **Figura 7:** *Cuestionario sobre los géneros y videojuegos más y menos usados y las horas de juego. Parte 1.*
- **Figura 8:** *Cuestionario sobre los géneros y videojuegos más y menos usados y las horas de juego. Parte 2.*
- **Figura 9:** *Cuestionario sobre los géneros y videojuegos más y menos usados y las horas de juego. Parte 3.*
- **Figura 10:** *Cuestionario sobre los géneros y videojuegos más y menos usados y las horas de juego. Parte 4.*

**Anexo 5:** Encuesta sobre los videojuegos más usados, según la clasificación por edades.

- **Figura 11:** *Cuestionario sobre las edades de los videojuegos.*

**Anexo 6:** Encuesta del uso de videojuegos dentro del centro.

- **Figura 12:** *Encuesta del uso de videojuegos dentro de aulas de Educación Primaria, al igual que el tipo de videojuegos al que juegan y las horas semanales que usan los videojuegos en el centro.*

**Anexo 7:** Ficha técnicas de los videojuegos.

- **Tabla 1:** *Ficha técnica del videojuego “Crónicas del siglo XX”.*
- **Tabla 2:** *Ficha técnica del videojuego “Crónicas de la Historia”.*
- **Tabla 3:** *Ficha técnica del videojuego “La máquina del tiempo, el pequeño aventurero”.*
- **Tabla 4:** *Ficha técnica del videojuego “Victoria I”.*
- **Tabla 5:** *Ficha técnica del videojuego “Victoria II”.*
- **Tabla 6:** *Ficha técnica del videojuego “Europa Universals III”.*
- **Tabla 7:** *Ficha técnica del videojuego “Civilization III”.*

**Anexo 8:** Tabla de los contenidos, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables.

- **Tabla 8:** *Nos muestra los contenidos, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables, de elaboración propia.*

**Anexo 9:** Ficha de actividades y presentación.

- **Figura 13:** *Segunda parte de la ficha de actividades.*
- **Figura 14:** *Primera parte de la ficha de actividades.*

**Anexo 10:** Respuestas a la pregunta: ¿Has aprendido con los videojuegos?

- **Figura 15:** *Algunas de las respuestas a la pregunta ¿Has aprendido de los videojuegos?*

## Anexo 1






	El contenido de los juegos con esta clasificación se considera apto para todos los grupos de edades. Se acepta cierto grado de violencia dentro de un contexto cómico (por lo general, formas de violencia típicas de dibujos animados como Bugs Bunny o Tom y Jerry). El niño no debería poder relacionar los personajes de la pantalla con personajes de la vida real, los personajes del juego deben formar parte exclusivamente del ámbito de la fantasía. El juego no debe contener sonidos ni imágenes que puedan asustar o amedrentar a los niños pequeños. No debe oírse lenguaje soez.
	Pueden considerarse aptos para esta categoría los juegos que normalmente se clasificarían dentro de 3 pero que contengan escenas o sonidos que puedan asustar.
	En esta categoría pueden incluirse los videojuegos que muestren violencia de una naturaleza algo más gráfica hacia personajes de fantasía y/o violencia no gráfica hacia personajes de aspecto humano o hacia animales reconocibles, así como los videojuegos que muestren desnudos de naturaleza algo más gráfica. El lenguaje soez debe ser suave y no debe contener palabrotas sexuales.
	Esta categoría se aplica cuando la representación de la violencia (o actividad sexual) alcanza un nivel similar al que cabría esperar en la vida real. Los jóvenes de este grupo de edad también deben ser capaces de manejar un lenguaje más soez, el concepto del uso del tabaco y drogas y la representación de actividades delictivas.
	La clasificación de adulto se aplica cuando el nivel de violencia alcanza tal grado que se convierte en representación de violencia brutal o incluye elementos de tipos específicos de violencia. La violencia brutal es el concepto más difícil de definir, ya que en muchos casos puede ser muy subjetiva pero, por lo general, puede definirse como la representación de violencia que produce repugnancia en el espectador

Figura 1: Descriptores de los videojuegos del sistema PEGI, por Padilla Zea. Según edades.








	<b>Lenguaje soez:</b> El juego contiene palabrotas.
	<b>Discriminación:</b> El juego contiene representaciones discriminatorias, o material que puede favorecer la discriminación.
	<b>Drogas:</b> El juego hace referencia o muestra el uso de drogas.
	<b>Miedo:</b> El juego puede asustar o dar miedo a niños.
	<b>Juego:</b> Juegos que fomentan el juego de azar y apuestas o enseñan a jugar.
	<b>Sexo:</b> El juego contiene representaciones de desnudez y/o comportamientos sexuales o referencias sexuales.
	<b>Violencia:</b> El juego contiene representaciones violentas.
	<b>En línea:</b> El juego puede jugarse en línea.

Figura 2: Descriptores de los videojuegos del sistema PEGI, por Padilla Zea. Según contenido.



## Anexo 2

COLEGIO NTRA. SRA. DEL SAGRARIO  
CAMINO DE LA MORA  
26370 NAVARRETE (LA RIOJA)  
A la atención de la Directora  
Dña. M<sup>a</sup> José Ibáñez

Navarrete, 12 de Junio de 2018

Estimada Sra. Directora:

Con el fin de finalizar mi TFG (Trabajo de Fin de Grado), necesito una prueba concluyente que demuestre el objetivo de mi trabajo.

Dicha prueba consistirá en realizar una sesión de videojuegos centrados en la Historia de los siglos XIX y XX.

El fin de esta carta es solicitar la sala de ordenadores, del CEIP Nuestra Señora del Sagrario de Navarrete, el día 20 de Junio a las 15:00 horas, donde se pondrá en práctica el TFG, con los alumnos de 6º de Primaria que quieran.

También solicito, el uso de algunos de los videojuegos que posee el centro, como *"Crónica de la historia"*, *"La máquina del tiempo el pequeño aventurero"* y *"Crónicas del siglo XX"*.

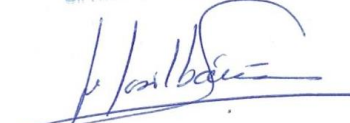
Por supuesto previa carta a los padres de cada alumno implicado, solicitando su permiso para realizarla. Carta que le adjunto para su supervisión.

Sin otro particular por el momento, aprovecho la ocasión para saludarle,

Muy atentamente,

  
Fdo: María Casado García

 Gobierno de La Rioja  
Educación, Cultura y Deporte  
C.P. Ntra. Sra. del Sagrario



Fdo: M. JOSÉ IBÁÑEZ ANGUIANO  
DIRECTORA DEL CEIP NTRA.  
SRA. DEL SAGRARIO

Figura 3: Documento de solicitud para la sala de ordenadores del centro y tres videojuegos.

### CARTA DE AUTORIZACIÓN

Soy María Casado García, alumna de la Universidad de la Rioja. Estoy estudiando mi último año del Grado de Educación Primaria con mención en Educación Física, realizando las prácticas en el colegio "Nuestra Señora del Sagrario de Navarrete". Con la presente carta, solicito el permiso de los padres, para poner en práctica mi Trabajo de Fin de Grado de la Universidad de La Rioja: *"Enseñanza de la historia a través de los videojuegos en Educación Primaria"* con la ayuda de sus hijos.

El trabajo o proyecto consiste en utilizar los videojuegos dentro del aula de Educación Primaria, en este caso en concreto, utilizar los videojuegos para enseñar Historia a alumnos de entre 11 y 12 años.

Algunos de los videojuegos que se usarán serán: Victoria, Civilization y Europa Universalis. Todos los juegos, son para niños de 12 años, donde el objetivo no es jugar y construir un reinado sino conocer la política, las vestimentas, los personajes principales y algunas de las características más importantes de la época en la que está situado el videojuego. Los alumnos se tienen que implicar de tal manera que tienen que hacer sus propias construcciones y tienen que vivir como si ellos fueran los personajes de la historia, así pueden ver los acontecimientos importantes que marcaron cada etapa histórica. Dichas etapas coinciden con las del currículo, es decir, del siglo XIX al siglo XX.

Esta actividad no está relacionada con el colegio, aunque su ejecución se hará en la sala de ordenadores del centro, en horario no lectivo, el día 20 de Junio a las 15:00 (durará aproximadamente dos horas). Se ruega entregarlo antes del día 15 de Junio.

Navarrete a 13 de Junio de 2018.

Yo.....doy autorización a mi hijo/a..... para que pueda ayudar a María Casado García, a poner en práctica su trabajo sobre el uso de los videojuegos en las aulas de Educación Primaria.

Firma padre/madre/tutor.....



Navarrete a día.....de Junio de 2018.

Figura 4: Documento de autorización para el padre, madre o tutor de los discentes.



## Anexo 3

**Civilization III:** ● ● ●



Civilization es un juego de estrategias. Tiene una base histórica muy buena, ya que va desde las pirámides de Egipto hasta el futuro.

**Otros videojuegos:** ● ● ●

- Crónicas del siglo XX.
- Crónicas de la historia.
- Victoria I.
- Europa Universalis III

**La actividad consistiría en:** ● ● ●

Es una actividad que se realiza por grupos y de forma individual, donde cada grupo tiene un videojuego, que puede ser o bien diferentes o el mismo.

Con ayuda de unas indicaciones, preguntas e imágenes, los alumnos tienen que descubrir cuáles son las características físicas, políticas, al igual que las vestimentas y costumbres de la época que les toque.

A través del juego, irán construyendo un imperio correspondiente a esa época, que pasará por algunos de los acontecimientos más importantes.

Una vez finalizado, cada grupo, deberá explicar al resto de la clase, lo que ha encontrado, lo que ha conseguido y la evolución de su imperio.

Al finalizar, realizaremos unas preguntas sobre lo realizado, para comprobar lo que realmente han aprendido los alumnos.

**TRABAJO ACERCA DEL  
USO DE LOS  
VIDEOJUEGOS EN UN  
AULA DE EDUCACIÓN  
PRIMARIA.**

 **UNIVERSIDAD  
DE LA RIOJA**

María Casado García

2017/2018

Facultad de letras y de la  
Educación.

Figura 5: Primera parte del boletín-guía de información para los alumnos y padres.

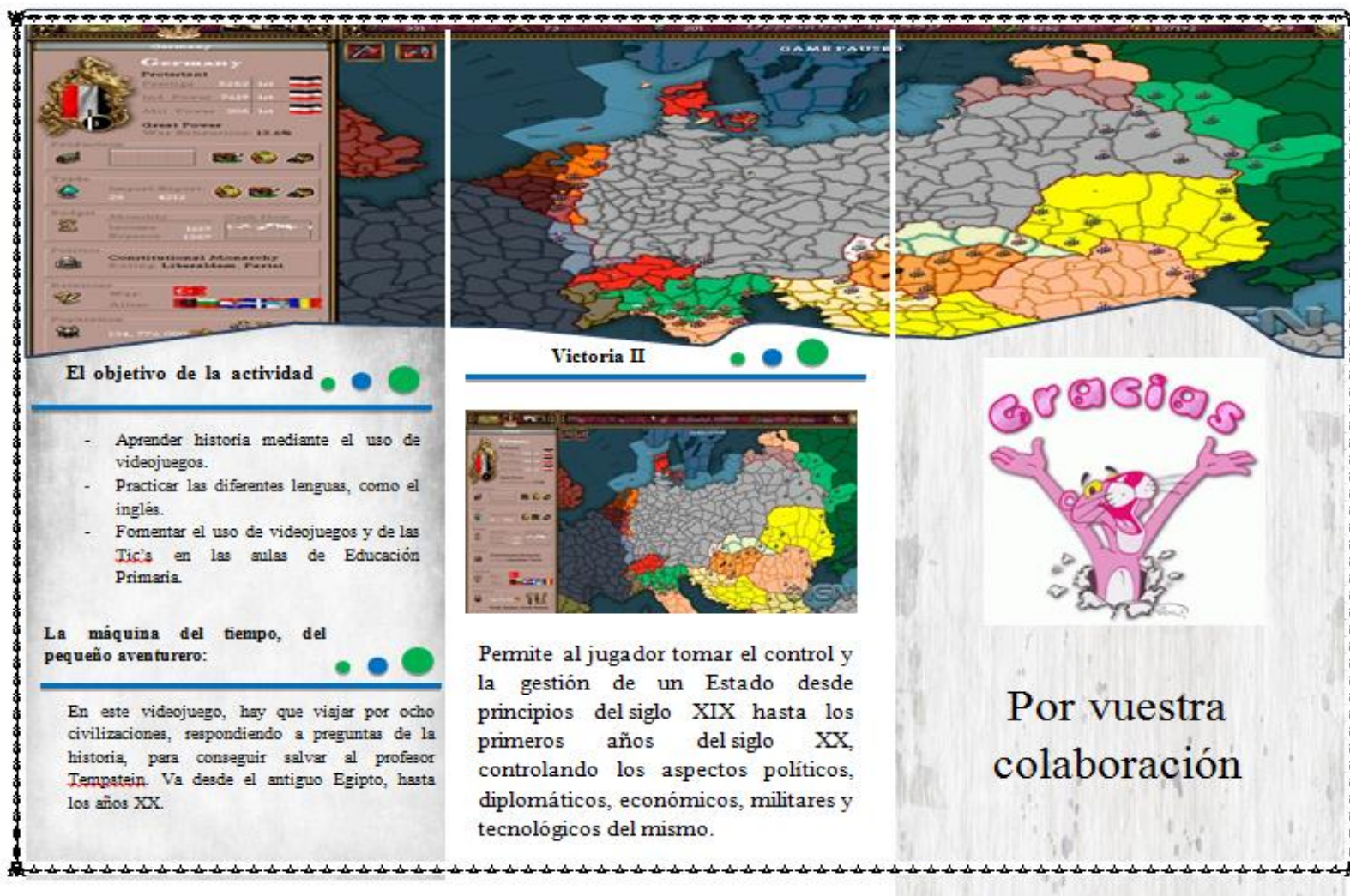


Figura 6: Segunda parte del boletín-guía de información para los alumnos y padres.



## Anexo 4

**VALORACIÓN SOBRE LOS VIDEOJUEGOS**

El objetivo de este cuestionario es conocer tu valoración acerca de los videojuegos. Este cuestionario es anónimo y todos los datos recogidos en este cuestionario nos sirven para determinar, cuáles son los videojuegos más frecuentados, entre otros datos importantes.

**GRACIAS POR TU AYUDA Y POR EL TIEMPO DEDICADO**

Sexo: Mujer ☐ Hombre ☒ Edad: 12 Curso que estudias: 6º Primaria  
 Provincia: La Rioja  
 Notas medias que sueles tener: Sobresaliente ☒ Notable ☐ Aprobado ☐ Suspenso ☐

Marca con una X la casilla correcta para ti.

1- ¿A qué años comenzaste a jugar con los videojuegos? 10  
 2- ¿Usas ordenador regularmente?: Sí ☒ No ☐ ¿Dónde?: Escuela ☐ Casa ☒  
 Biblioteca ☐ Otros ☐  
 3- ¿Cuántas horas a la semana? De 1-5 h. ☐ Entre 6-10 h. ☒ Entre 11-20 ☐ Entre 20-30 h. ☐  
 Más de 30 h. ☐  
 4- ¿Qué conocimientos informáticos tienes?: Nulos ☐ Básicos ☐ Avanzados ☒  
 5- ¿Utilizas videojuegos? Sí ☒ No ☐ ¿Con qué frecuencia? Poca ☐  
 Bastante ☒ Muy a menudo ☐ Constantemente ☐  
 6- ¿Dónde usas los videojuegos? Casa propia ☒ Casa amigos/as ☐ Biblioteca ☐ Escuela ☐  
 Otros (especificar) \_\_\_\_\_  
 7- ¿Cuándo usas los videojuegos? Días de clase ☐ Fines de semana ☒ Todos los días ☐  
 8- ¿Cómo sueles conseguir los videojuegos? Comprados ☒ Prestados ☐ Pirateados ☐ De Internet ☐ Otros \_\_\_\_\_

Figura 7: Cuestionario sobre los géneros y videojuegos más y menos usados y las horas de juego. Parte 1.

9- ¿Qué tipos de videojuegos usas más habitualmente? (elige sólo una opción):

<input type="checkbox"/> Juegos Aventuras	<input type="checkbox"/> Juegos Aventuras
<input type="checkbox"/> Juegos de Simulación	<input type="checkbox"/> Juegos de Rol
<input type="checkbox"/> Juegos de Estrategia	<input checked="" type="checkbox"/> Juegos de Acción
<input type="checkbox"/> Juegos de Mesa	<input type="checkbox"/> Juegos de Deportivos

10- ¿Cuál es tu videojuego preferido?  
Fortnite

11- ¿Qué temática de videojuegos prefieres?: De violencia ☒ De estrategia ☐  
 Deportivos ☒ De simulación ☐ Educativos ☐ Temas generales ☐ Otros temas (especificar) \_\_\_\_\_

12- ¿Cuántas horas juegas a la semana a los videojuegos?: De 1-5 ☐ Entre 6-10 ☒ Entre 11-20 ☐ Entre 20-30 ☐ Más de 30 ☐

13- ¿Algún adulto te controla las horas que juegas? No ☒ Sí ☐ (Padre ☐ Madre ☐ Familiar ☐ Profesor/a ☐

14- ¿Algún adulto controla el contenido de los videojuegos? No ☐ Sí ☒ (Padre ☐ Madre ☐ Familiar ☐ Profesor/a ☐

15- ¿Cómo sueles jugar? Sólo/a ☐ Con tus amigos ☒ Con tus amigas ☐ Con ambos ☐ Depende del videojuego ☐

16- ¿Para qué juegas? Para divertirme simplemente ☒ Para mejorar mi aprendizaje ☐ Para pasar el tiempo ☐ Para superarme ☐ Para relacionarme con otros aficionados/as ☐ Para ... (especificar) \_\_\_\_\_

17- Lo más atractivo de los videojuegos es: Alcanzar las metas ☒ Vivir aventuras ☐  
 Superar mi propio record ☐ Superar el record de mis amigos/as ☐ Iniciarme en la informática ☐ Otros motivos (especificar) \_\_\_\_\_

Figura 8: Cuestionario sobre los géneros y videojuegos más y menos usados y las horas de juego. Parte 2.

**18-Elige qué aspecto crees que potencian los videojuegos entre los pares de conceptos propuestos:**

<input type="checkbox"/> Los videojuegos son violentos	<input type="checkbox"/> Los videojuegos no son violentos
<input type="checkbox"/> Potencian la agresividad	<input type="checkbox"/> Reducen la agresividad
<input type="checkbox"/> Potencian la competición	<input checked="" type="checkbox"/> Fomentan la colaboración
<input type="checkbox"/> Crean adicción	<input type="checkbox"/> No crean adicción
<input type="checkbox"/> Son sexistas	<input type="checkbox"/> No son sexistas
<input type="checkbox"/> Tienen contenidos racistas	<input type="checkbox"/> No tienen contenidos racistas
<input type="checkbox"/> Reducen la creatividad	<input type="checkbox"/> Aumentan la creatividad
<input type="checkbox"/> Provocan trastornos personales	<input type="checkbox"/> Ayudan a mejorar la personalidad
<input type="checkbox"/> Potencian la sociabilidad	<input type="checkbox"/> Reducen la sociabilidad
<input type="checkbox"/> Desarrollan la inteligencia	<input type="checkbox"/> No desarrollan la inteligencia
<input type="checkbox"/> Producen aislamiento	<input type="checkbox"/> Potencian las relaciones

**19-¿Cuál es tu videojuego preferido?**  
Fornite

**20-Ordena las siguientes tareas según les dediques menos horas (1) a más horas (6)**

Realizar tareas escolares <u>2</u>	Jugar videojuegos <u>3</u>	Lectura <u>2</u>	Ver la TV <u>4</u>
Salir con amigos/as <u>6</u>	Juegos al aire libre <u>5</u>		

**21-¿Qué tipo de habilidades crees que mejoran los videojuegos? (señala las 3 más importantes en tu opinión):**

Desarrollo de reflejos <input checked="" type="checkbox"/>	Capacidad de atención <input type="checkbox"/>	Habilidades de búsqueda de información <input type="checkbox"/>
Habilidades organizativas <input type="checkbox"/>	Agilidad mental <input checked="" type="checkbox"/>	Desarrollo de la imaginación <input checked="" type="checkbox"/>
Desarrollo de la capacidad de análisis <input type="checkbox"/>	Habilidades para la toma de decisiones <input type="checkbox"/>	
Habilidades para la resolución de problemas <input type="checkbox"/>	Otras (especificar) _____	

**22-¿Cuáles son las metas a lograr en los videojuegos?**

Alcanzar poder <input type="checkbox"/>	Alcanzar dinero y fama <input type="checkbox"/>	Conquistar tierras <input type="checkbox"/>	Derrotar enemigos y rivales <input checked="" type="checkbox"/>	Otras (especificar) _____
---	---	---	---	---------------------------

**23-Puedes añadir a continuación cualquier idea o propuesta que consideres oportuna sobre los videojuegos:**  
Me parecen muy interesante ya que aprendo cosas nuevas

Figura 9: Cuestionario sobre los géneros y videojuegos más y menos usados y las horas de juego. Parte 3.

**24-¿A la hora de elegir un videojuego en que te fijas?**

<input type="checkbox"/> En los gráficos	<input type="checkbox"/> En la duración
<input checked="" type="checkbox"/> En la historia	<input type="checkbox"/> En los personajes
<input type="checkbox"/> Otros _____	

**25-¿Qué tipo de historias son las que te gustan que posean los videojuegos?**

<input type="checkbox"/> Historias basadas en hechos reales.	<input checked="" type="checkbox"/> Historias de aventuras.
<input type="checkbox"/> Historias fantásticas.	<input type="checkbox"/> Historias de la actualidad.

Figura 10: Cuestionario sobre los géneros y videojuegos más y menos usados y las horas de juego. Parte 4.

## Anexo 5

### CUESTIONARIO SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

El objetivo de este cuestionario es conocer a qué tipo de videojuegos juegas, según la edad. Este cuestionario es anónimo y todos los datos recogidos en este cuestionario nos sirven para determinar, cuáles son los videojuegos más usados según la categoría de las edades.

**GRACIAS POR TU AYUDA Y POR EL TIEMPO DEDICADO**

Sexo: Mujer ☒ Hombre ☐ Edad: 12 Curso que estudias: 6ºA

Marca con una X la casilla correcta para ti.

2- Los videojuegos que utilizas son:

- ☒ Están por encima de tu edad.
- ☐ Son acordes a tu edad.
- ☐ Están por debajo de tu edad.

*Figura 11: Cuestionario sobre las edades de los videojuegos.*



## Anexo 6

### EL USO DE VIDEOJUEGOS EN LAS AULAS

El objetivo de este cuestionario es conocer a qué tipo de videojuegos son los más usados en el centro educativo, al igual que las horas semanales que usan videojuegos o Tic's en el centro y si están a favor o en contra de los videojuegos. Este cuestionario es anónimo.

**GRACIAS POR TU AYUDA Y POR EL TIEMPO DEDICADO**

Sexo: Mujer ☐ Hombre ☒ Edad: 32 Curso que estudias: 6º Primaria  
Centro Educativo:

Marca con una X la casilla correcta para ti.

1- ¿Qué género de videojuegos son los más usados en los centros educativos?

- |  |  |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Matemáticas      | <input type="checkbox"/> Música                  |
| <input type="checkbox"/> Ciencias Naturales          | <input type="checkbox"/> Religión o Valores      |
| <input type="checkbox"/> Lengua                      | <input type="checkbox"/> Educación Física        |
| <input type="checkbox"/> Ciencias Sociales           | <input type="checkbox"/> Lectura Comprensiva     |
| <input type="checkbox"/> Educación Plástica y Visual | <input type="checkbox"/> Razonamiento Matemático |

2- ¿Cuál es la marca o editorial de videojuegos más usados en los centros?

- |  |                                  |
|--|----------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> Pipo | <input type="checkbox"/> SM      |
| <input type="checkbox"/> Zeta Multimedia | <input type="checkbox"/> Paradox |
| <input type="checkbox"/> Ubisoft         |                                  |

#### EJEMPLOS

Ubisoft: Assadin Creed. Parados: Europa Universalis.

3- ¿Cuántas horas a la semana están destinadas al uso de Tic's o videojuegos en la sala de ordenadores?

- |                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> 30 minutos | <input checked="" type="checkbox"/> 1:30 horas |
| <input type="checkbox"/> 1 hora     | <input type="checkbox"/> 2 horas               |

4- ¿Estás a favor o en contra de usar el videojuego como herramienta didáctica?

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> A favor de los videojuegos en las aulas. | <input type="checkbox"/> En contra de los videojuegos en las aulas. |
|--|---|

*Figura 12: Encuesta del uso de videojuegos dentro de aulas de Educación Primaria, al igual que el tipo de videojuegos al que juegan y las horas semanales que usan los videojuegos en el centro.*



## Anexo 7

Título del videojuego: Crónicas del siglo XX.						
Tipología del juego:	Educativo		Edad-nivel:	- Educación Primaria - Educación Secundaria Obligatoria	Tipología de los personajes:	X
Tiene protagonista:	SÍ	<div>NO</div>	Características protagonista:	X	Plataforma:	Windows
Contenidos del videojuego:	Ciencias Sociales: la historia de los siglos XIX y XX.			Tema curricular trabajado:	<ul style="list-style-type: none"><li>- España en la Edad Contemporánea: los siglos XX y XXI.</li><li>- Arte y cultura de la España de los siglos XX y XXI.</li></ul>	
Estimulación sensorial:	Vista, el sonido,		Cantidad de personajes:			
Observaciones sobre el videojuego:			Es un videojuego de investigación, que permite al alumno, vivir el día a día del siglo XX.			
Beneficios del videojuego	Con este juego es muy fácil obtener información sobre el siglo XX, con los diferentes apartados que tiene, como la redacción de noticias, donde se pueden encontrar los acontecimientos más importantes; también puedes ver las mejores historias, revivir cada día del siglo XX y ver a las personas más importantes del siglo XX.					

Tabla 1: Ficha técnica del videojuego “Crónicas del siglo XX”.

Título del videojuego: Crónicas de la Historia.						
Tipología del juego:	Educativo		Edad-nivel:	- Educación Primaria - Educación Secundaria Obligatoria	Tipología de los personajes:	X
Tiene protagonista:	SÍ	<div>NO</div>	Características protagonista:	X	Plataforma:	Windows
Contenidos del videojuego:	Ciencias Sociales: la historia de los siglos XIX y XX.			Tema curricular trabajado:	<div>- España en la Edad Contemporánea: los siglos XX y XXI. - Arte y cultura de la España de los siglos XX y XXI. - Las transformaciones económicas y sociales del siglo XIX. - España en la Edad Contemporánea: los siglos XX y XXI.</div>	
Estimulación sensorial:	Colores, sonidos, vista.		Cantidad de personajes:			
Observaciones sobre el videojuego:			Es un juego muy bien organizado, con muchos su apartado, como las noticias. Además te permite elegir a ti, el momento concreto al que quieres ir, y te muestra un mapa con la localización concreta del lugar.			
Beneficios del videojuego	Este videojuego se puede emplear, antes de iniciar la teoría en clase, es decir, anticipándose, para que ellos busquen y vayan descubriendo cosas, y recordando otras, sobre los contenidos a trabajar en clase.					

Tabla 2: Ficha técnica del videojuego “Crónicas de la Historia”.



Título del videojuego: La máquina del tiempo del pequeño aventurero.						
Tipología del juego:	Educativo		Edad-nivel:	Segundo y tercer nivel de Educación Primaria.	Tipología de los personajes:	Ficticio
Tiene protagonista:	<div>SÍ</div>	NO	Características protagonista:	El protagonista es el propio niño, ya que al principio del juego, se crea a él-ella a su imagen.	Plataforma:	Windows
Contenidos del videojuego:	Ciencias Sociales: la historia de los siglos XIX y XX.			Tema curricular trabajado:	<div><div>- España en la Edad Contemporánea: el siglo XIX.</div><div>- España en la Edad Contemporánea: los siglos XX.</div></div>	
Estimulación sensorial:	Color, sonido y movimiento.		Cantidad de personajes:			
Observaciones sobre el videojuego:			Es un videojuego, que te sirve para dar muchas áreas más, como lectura comprensiva, geografía y el orden cronológico de las etapas del tiempo.			
Beneficios del videojuego	Es un videojuego, donde te aseguras que los alumnos aprenden, ya que no te deja pasar de nivel y liberar al profesor, sino respondes correctamente a las preguntas que te hace, ganando las pegatinas. Es un juego muy bueno, para ponerlo al final de la unidad, a modo de repaso y para que asienten los conocimientos dados anteriormente.					

*Tabla 3: Ficha técnica del videojuego “La máquina del tiempo, el pequeño aventurero”.*

Título del videojuego: Victoria I						
Tipología del juego:	Educativo, estratégico		Edad-nivel:	Para 12 años	Tipología de los personajes:	Real
Tiene protagonista:	<div>sí</div>	NO	Características protagonista:	El protagonista es el/la propio discente.	Plataforma:	Windows
Contenidos del videojuego:	<div><div>- Ciencias Sociales: la historia de los siglos XIX y XX.</div><div>- Idioma: inglés.</div></div>			Tema curricular trabajado:	<div><div>- España en la Edad Contemporánea: el siglo XIX.</div><div>- España en la Edad Contemporánea: los siglos XX.</div></div>	
Estimulación sensorial:	Visual, movimientos	Cantidad de personajes:	1			
Observaciones sobre el videojuego:			Como hemos dicho en el trabajo, un solo videojuego sirve para muchas áreas. En este caso, el videojuego sirve para ver, como va evolucionando el país elegido, y el mundo, por tus decisiones tomadas y por los acontecimientos ocurridos en esos siglos.			
Beneficios del videojuego	Es un juego que mejora la capacidad de resolver conflictos, la psicomotricidad, la concentración de los jugadores y el inglés.					

Tabla 4: Ficha técnica del videojuego “Victoria I”

Título del videojuego: Victoria II						
Tipología del juego:	Educativo, estratégico		Edad-nivel:	Para 12 años	Tipología de los personajes:	Real
Tiene protagonista:	<div>SÍ</div>	NO	Características protagonista:	Eres tú mismo el protagonista de la historia.	Plataforma:	Windows
Contenidos del videojuego:	<div><div>- Ciencias Sociales: la historia de los siglos XIX y XX.</div><div>- Idioma: inglés.</div></div>			Tema curricular trabajado:	<div><div>- España en la Edad Contemporánea: el siglo XIX.</div><div>- España en la Edad Contemporánea: los siglos XX.</div></div>	
Estimulación sensorial:	Visual, movimientos		<div>Cantidad de personajes:</div> <div>1</div>			
Observaciones sobre el videojuego:			Este videojuego, te ayuda en el área de geografía, pudiendo ver la evolución España, en cada guerra. Al igual que los personajes importantes de cada momento y la economía que tiene cada país y como lo ganaba, para poder mantener el Estado creado.			
Beneficios del videojuego	Permite al jugador tomar el control y la gestión de un Estado desde principios del siglo XIX hasta los primeros años del siglo XX, controlando los aspectos políticos, diplomáticos, económicos, militares y tecnológicos del mismo, mejorando la capacidad del alumno para tomar decisiones y la lectura en inglés.					

Tabla 5: Ficha técnica del videojuego “Victoria II”

Título del videojuego: Civilization III						
Tipología del juego:	Educativo, estratégico		Edad-nivel:	Para más de 3 años.	Tipología de los personajes:	Real
Tiene protagonista:	<div>Sí</div>	NO	Características protagonista:	El protagonista es el discente que juega.	Plataforma:	Windows
Contenidos del videojuego:	<div><div>- Ciencias Sociales: la historia de los siglos XIX y XX.</div><div>- Idioma: inglés.</div></div>			Tema curricular trabajado:	<div><div>- España en la Edad Contemporánea: el siglo XIX.</div><div>- España en la Edad Contemporánea: los siglos XX.</div></div>	
Estimulación sensorial:	Visual, movimientos	Cantidad de personajes:	1			
Observaciones sobre el videojuego:			Este videojuego, te tele transporta al lugar, permitiéndote vivir la evolución del mundo, desde la antigüedad hasta el futuro, con todos los avances, inventos, y acontecimientos importantes.			
Beneficios del videojuego	El jugador tiene que construir su propio imperio, desde la Edad Antigua, hasta el futuro, para tratar de sobreponerse a las demás civilizaciones. Como en otros, este juego, favorece la agilidad mental, la autonomía y permite practicar el inglés.					

Tabla 6: Ficha técnica del videojuego “Civilization III”

Título del videojuego: Europa Universal III.						
Tipología del juego:	Educativo, estratégico		Edad-nivel:	Para más de 3 años.	Tipología de los personajes:	Real
Tiene protagonista:	<div>SÍ</div>	NO	Características protagonista:	El discente es el/la protagonista.	Plataforma:	Windows
Contenidos del videojuego:	<div><div>- Ciencias Sociales: la historia de los siglos XIX y XX.</div><div>- Idioma: inglés.</div></div>			Tema curricular trabajado:	<div><div>- España en la Edad Contemporánea: el siglo XIX.</div><div>- España en la Edad Contemporánea: los siglos XX.</div></div>	
Estimulación sensorial:	Visual, movimientos	Cantidad de personajes:	1			
Observaciones sobre el videojuego:			Este videojuego, permite ver diferentes mapas, como por ejemplos, los alimentos y productos típicos de cada lugar, o distinguir los terrenos de cada país por sus banderas.			
Beneficios del videojuego	Es un juego que mejora la capacidad de resolver conflictos y pensar estrategias para vencer a los oponentes, además de que ayuda a practicar el inglés de una forma nueva y divertida.					

Tabla 7: Ficha técnica del videojuego “Europa Universal III”



## Anexo 8

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	INSTRUM.EVAL			CRIT.EVAL.		
			OB	PR	CT	C	P	A
<b>BLOQUE I.</b> Comunes - Contenidos * Iniciación al conocimiento científico y su aplicación en las Ciencias Sociales. * Recogida de información del tema a tratar, utilizando diferentes fuentes (directas e indirectas). * Iniciación a la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para buscar y seleccionar información. * Desarrollo de estrategias para organizar, memorizar y recuperar la información obtenida mediante diferentes métodos y fuentes. * Utilización y lectura de diferentes lenguajes textuales y gráficos, de manera guiada y con modelos sencillos. * Técnicas de trabajo intelectual. * Estrategias para desarrollar la	2. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información aprender y expresar contenidos sobre Ciencias Sociales. <b>(CD)</b>	2.11. Utiliza, con ayuda del adulto, las tecnologías de la información y la comunicación (Internet, blogs, redes sociales.) para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados.	X	X	X		X	
		2.12. Analiza, de manera guiada, informaciones relacionadas con el área y maneja de forma sencilla imágenes, tablas, gráficos, esquemas, resúmenes y las tecnologías de la información y la comunicación.	X				x	
	3. Desarrollar la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia en el estudio. <b>(CL /CSIE)</b>	3.16. Realiza las tareas encomendadas y presenta los trabajos de manera ordenada, clara y limpia.	x		x		X	X
	4. Realizar trabajos y presentaciones a nivel individual y grupal que supongan la búsqueda, selección y organización de textos de carácter social, geográfico o histórico,	4.6. Realiza trabajos y presentaciones sencillas a nivel individual y grupal que suponen la búsqueda, selección y organización de textos de carácter geográfico, social e	x	x	x		x	

responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia en el estudio. * Fomento de técnicas de animación a la lectura de textos sencillos de divulgación de las Ciencias Sociales (de carácter social, geográfico e histórico). * Utilización de estrategias para potenciar la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo. * Uso y utilización correctos de diversos materiales con los que se trabaja. * Planificación y gestión de proyectos sencillos y de manera guiada, con el fin de alcanzar objetivos. Iniciativa emprendedora. * Estrategias para la resolución de conflictos, utilización de las normas de convivencia y valoración de la convivencia pacífica y	mostrando habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo.(CSC / CSIE)	histórico.						
	5. Valorar el trabajo en grupo, mostrando actitudes de cooperación y participación responsable, aceptando las diferencias con respeto y tolerancia hacia las ideas y aportaciones ajenas en los diálogos y debates. (CSC)	5.11. Utiliza estrategias para realizar trabajos de forma individual y en equipo, y muestra habilidades para la resolución pacífica de conflictos.	x		x		x	x
		5.12. Participa en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario y respeta los principios básicos del funcionamiento democrático.	x				x	x
	9. Desarrollar la creatividad y el espíritu emprendedor, aumentando las capacidades para aprovechar la información, las ideas y presentar conclusiones innovadoras. (CSIE)	9.1. Muestra actitudes de confianza en si mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor que le hacen activo ante las circunstancias que le rodean.	x				x	x



tolerante.		9.2. Manifiesta autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas y tiene iniciativa en la toma de decisiones.	x		x		x	x
	10. Desarrollar actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, así como el hábito de asumir nuevos roles en una sociedad en continuo cambio. (CSC/CSIE)	10.11. Desarrolla actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, valora las ideas ajenas y reacciona con intuición, apertura y flexibilidad ante ellas.	x				x	x
		10.12. Planifica trabajos en grupo, coordina equipos, toma decisiones y acepta responsabilidades.	x				x	x
			x					
<b>BLOQUE III.</b> <b>Vivir en sociedad</b> * Los sectores de producción: primario, secundario y terciario. * Las actividades económicas y los sectores productivos de España y Europa. * La producción de bienes y servicios. El consumo y la publicidad. - 92 - * Educación financiera. El dinero. El ahorro. * Empleabilidad y	1. Identificar las actividades que pertenecen a cada uno de los sectores económicos, describir las características de estos, reconociendo las principales actividades económicas de España y Europa. (CL/CSC)	1.2. Explica las actividades relevantes de los sectores primario, secundario y terciario en España.	x		x	x	x	
		1.3. Explica las actividades relevantes de los sectores primario, secundario y terciario en Europa.	x		x	x	x	
		1.4. Explica las principales actividades económicas de España, en relación con los sectores de producción y las características del	x		x	x	x	

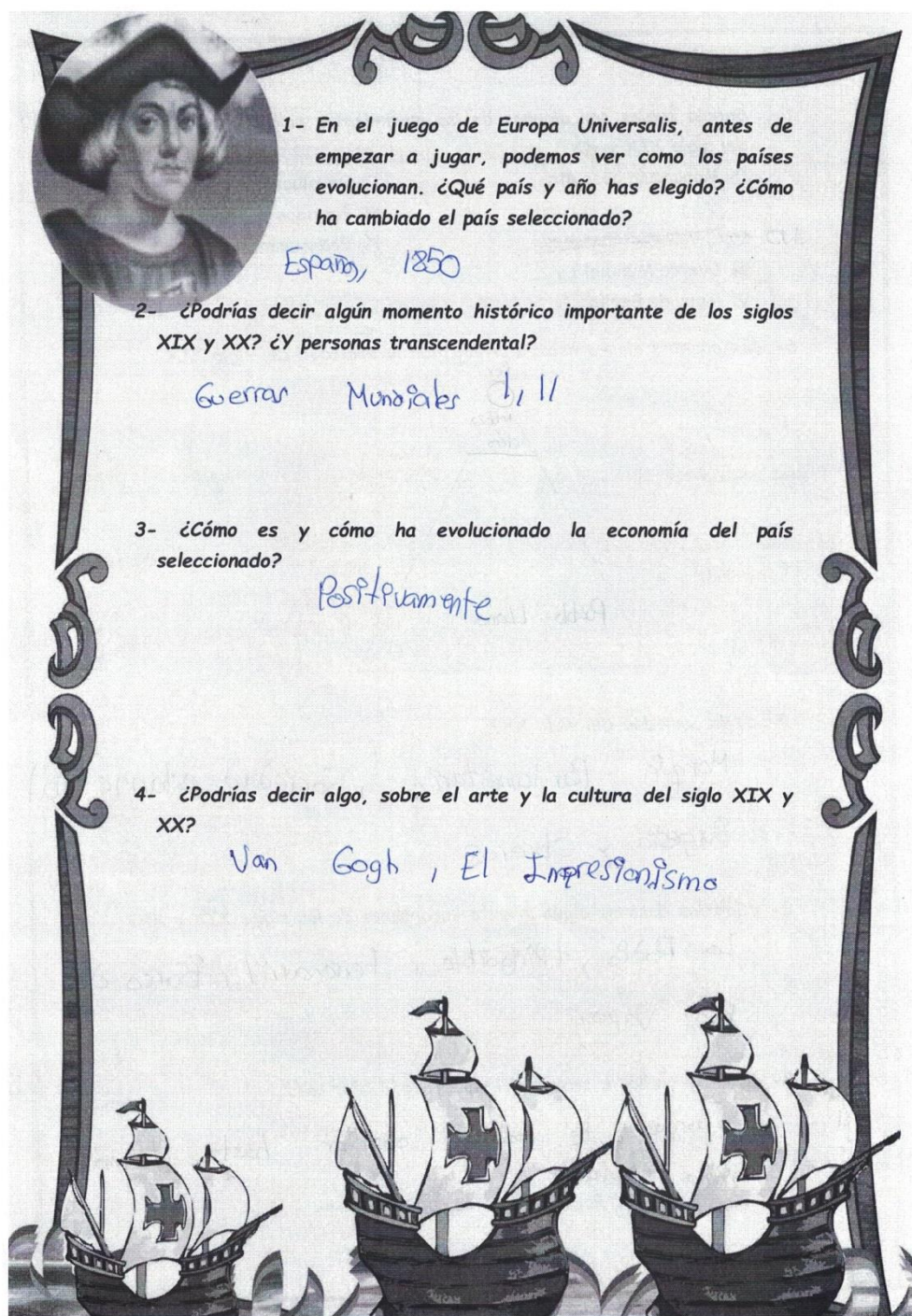
espíritu emprendedor. La empresa. Actividad y funciones de las empresas. Pequeñas y grandes empresas. Formas de organización.		medio natural.						
	2. Comparar cómo se distribuye la población en cada uno de los sectores económicos en Europa y España, explicando las similitudes y diferencias. (CL/CSC)	2.4. Analiza e interpreta distintos tipos de gráficos sobre la distribución de la población por sectores económicos en Europa.	x		x	x	x	
	3. Explicar las características que tienen en el mundo actual las comunicaciones, los medios de transporte y las nuevas actividades económicas relacionadas con la producción de bienes y servicios, especificando los cambios que han supuesto para la vida humana. (CL/CSC)	3.1. Describe cuáles son las actividades destinadas a ofrecer servicios a la sociedad.	x		x	x	x	
		3.3. Explica cómo la introducción de nuevas actividades económicas relacionadas con la producción de bienes y servicios ha supuesto cambios para la vida humana.	x		x	x	x	
			x					
<b>BLOQUE IV. Las huellas del tiempo</b> * España en la Edad Contemporánea: el siglo XIX. * La Guerra de la Independencia y la labor de las Cortes de Cádiz (1808-	1. Describir las grandes etapas políticas del siglo XIX en España, desde la Guerra de la Independencia hasta la regencia de María Cristina.	1.2. Describe las grandes etapas políticas de la historia de España desde 1808 hasta 1902.	x		x	x	x	
		1.6. Identifica los principales grupos o partidos políticos	x		x	x	x	

1813). * La evolución política: desde el reinado de Fernando VII hasta la regencia de María Cristina (1814-1902). * Las transformaciones económicas y sociales del siglo XIX. * Arte y cultura de la España del siglo XIX. * España en la Edad Contemporánea: los siglos XX y XXI. * El reinado de Alfonso XIII y la Dictadura de Primo de Rivera (1902-1931). * La Segunda República y la Guerra Civil (1931-1939). * La dictadura de Franco (1939-1975). * La transición a la democracia y la Constitución de 1978. * Nuestra historia reciente. La organización política de la España actual. - 94 - * España en la Unión Europea. * Arte y cultura de la España de los siglos XX y XXI.	(CL / CCEC)	surgidos a lo largo del siglo XIX.						
	2. Analizar las grandes transformaciones económicas de la España del siglo XIX, especificando las que se llevaron a cabo en la agricultura, la industria y los transportes. (CL / CCEC.)	2.1. Explica las grandes transformaciones sociales y económicas españolas en el siglo XIX.	x		x	x	x	
		2.2. Analiza el proceso de industrialización de España y sus diferencias respecto a los países más avanzados de Europa.	x		x	x	x	
	3. Explicar las características de la nueva sociedad de clases, comparándola con la sociedad estamental del Antiguo Régimen. (CL / CCEC.)	3.1. Describe los distintos grupos que formaban la sociedad de clases.	x		x	x	x	
		3.2. Explica las características principales de la burguesía y la clase obrera en el siglo XIX.	x		x	x	x	
	4. Diferenciar las corrientes artísticas y culturales de la España del siglo XIX, citando obras y autores representativos de cada una de ellas. (CL / CCEC.).	4.1. Describe en orden cronológico los principales movimientos artísticos y culturales de la España del siglo XIX y cita a sus representantes más significativos.	x		x	x	x	
OB: Observación		C: Conceptual						

<b>PR:</b> Prueba oral/escrita	<b>P:</b> Procedimental.
<b>CT:</b> Cuaderno y trabajo en clase	<b>A:</b> Actitudinal

*Tabla 8: Nos muestra los contenidos, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables, de elaboración propia.*

## Anexo 9



1- En el juego de Europa Universalis, antes de empezar a jugar, podemos ver como los países evolucionan. ¿Qué país y año has elegido? ¿Cómo ha cambiado el país seleccionado?

España, 1850

2- ¿Podrías decir algún momento histórico importante de los siglos XIX y XX? ¿Y personas trascendental?

Guerra Mundial I, II

3- ¿Cómo es y cómo ha evolucionado la economía del país seleccionado?

Posteriormente

4- ¿Podrías decir algo, sobre el arte y la cultura del siglo XIX y XX?

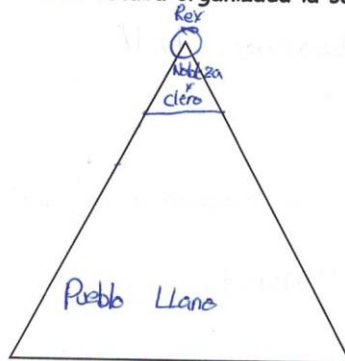
Van Gogh, El Impresionismo

Figura 13: Primera parte de la ficha de actividades.

5- Señala cuales son algunos de los movimientos políticos importantes del siglo XIX y XX.

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Monarquía absoluta.             | <input type="checkbox"/> Revolución Inglesa.            |
| <input type="checkbox"/> Aparición de la rueda.                     | <input checked="" type="checkbox"/> Partidos políticos. |
| <input checked="" type="checkbox"/> <del>Revolución francesa.</del> | <input checked="" type="checkbox"/> Franquismo          |
| <input checked="" type="checkbox"/> Guerra Mundial 1 y 2.           |   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Muro de Berlín                  |   |

6- ¿En cuántas clases estaba organizada la sociedad del siglo XIX?



7- ¿Y la sociedad del siglo XX?

Monarquía Parlamentaria, Sociedad estamental  
Burguesía y Obreros.

8- ¿Sabrías decirme algún invento importante de los siglos XIX y XX?

La Radio y el Dinosaurio, Ferrocarril, Barco de  
Vapor

9- ¿Has aprendido a través del videojuego? ¿Por qué?

Si, porque he podido observar hasta el más  
mínimo detalle

Figura 14: Segunda parte de la ficha de actividades.



## Anexo 10

9- ¿Has aprendido a través del videojuego? ¿Por qué?

Si, porque cada cosa está muy bien indicada, no es nada complicado encontrar tus dudas, y lo explica muy bien.

9- ¿Has aprendido a través del videojuego? ¿Por qué?

Si, porque hay mucha información, y te la pasas muy bien aprendiendo.

9- ¿Has aprendido a través del videojuego? ¿Por qué?

Si, porque aporta mucha información, me a gustado el juego y la forma de poder pensar mientras jugamos.

9- ¿Has aprendido a través del videojuego? ¿Por qué? No. No lo entendía

Figura 14: Algunas de las respuestas a la pregunta ¿Has aprendido de los videojuegos?

